3/98 Ausgabe 10 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NI

NUR DM 3.90

TUROK 2
RECKIN' BALLS
Enthüllt: Acclaims Geheimprojekte

TETRISPHERE
NHL BREAKAWAY
FIGHTERS DESTINY
Im Test: 6 neue N64-Hits

Mit **POSTER!**

2 MOTIVE:
BANJO & KAZOOIE
FORSAKEN

DER SOMMERHIT '98
BANJO & KAZOOIE
Neues von den Diddy Kong-Machern: Der Mario-Rivale im Vorabtest

• Komplettlösungen: Bomberman 64, San Francisco Rush, Chameleon Twist • Reportage von der int. Spielwarenmesse '98 • N64-Spiele im Test: Aero Gauge, Robotron 64, Snowboard Kids u.a. • Mit Sammelkarten, News u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 23 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Dankeschön!

Wir haben zwar noch kein Jubiläum, das wir feiern könnten (es sei denn, man sieht die zehnte Ausgabe als Grund an), allerdings möchte ich dennoch die Gelegenheit nutzen und mich bei allen Lesern bedanken, die uns in den letzten Monaten zu sensationellen Auflagenhöhen verholfen haben. Wohlwissend, daß euch gedruckte Worten alleine nicht viel einbringen, entschlossen wir uns, zusätzlich zu den Postern und den Sammelkarten noch sechs schicke Aufkleber beizupacken, welche ihr auf der Umschlagklappe vorfindet. Das eigentliche Heft ist kaum weniger spannend, denn neben sechs Tests (u. a. NHL Breakaway '98 und Fighters Destiny) bieten wir noch aktuelle Berichte zur Int. Spielwaren-Messe sowie zu Banjo & Kazooie, Turok 2, Recking Balls und anderen Titeln!

Hans Ippisch
Chefredakteur

MIT POSTER KARTEN & STICKERS

INHALT

REPORTAGE
Game Boy-Comeback ..... Int. Spielwarenmesse '98 8

ANGESPIELT
Banjo & Kazooie ..... Der Hit des Jahres? 10
Bio Freaks ..... Das neueste N64-Beat `em Up 16
Reckin' Balls ..... Neues aus dem Turok-Studio 16
Turok 2 ..... Neue Infos zur Action-Hoffnung 14

TESTS
Fighters Destiny ..... Das beste N64-Beat `em Up-Game? 28
NHL Breakaway '98 ..... Das erste echte N64-Eishockey-Spiel 24
Snowboard Kids ..... Nintendos neuer Comic-Racer 26
Tetrisphere ..... Endlich in Deutschland erhältlich 30

IMPORTTEST
Aero Gauge ..... Konkurrenz für Extreme G? 32
Robotron 64 ..... Die Action-Enttäuschung 34

POSTER
Banjo/Forsaken 35-42

SAMMELKARTEN
Diddy Kong Racing 75/76
FIFA 98 Karte 2 ..... 75/76
FIFA 98 Karte 3 ..... 75/76
Fighters Destiny 75/76

SPIELE-NEWS
1080° Snowboarding 4
All Star Baseball '99 5
Bomberman Hero 4
Cruis'n World 6
Gex: Enter The Gecko 5
ISS64 2 4
Jest 6
Nuclear Strike 6
Rampage World Tour 4
Road Rash 6
Strike Zone 6
Thornado 6
Zelda 4

NEWS
Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 8
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
David Perry-Pläne 6

SPIELE-LEXIKON
Über 200 Spiele auf 4 Seiten! 18

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN
Bomberman 64 62
Chameleon Twist 56
San Francisco Rush 50

T & T: CHEATS & CODES
Aero Fighters Assault 49
Diddy Kong Racing 48
FIFA 98 49
Fighters Destiny 49
Lamborghini 49

T & T: LESERTIPS
Diddy Kong Racing 72
FIFA 98 72
Int. Superstar Soccer 64 72

RUBRIKEN
Chart-Attack 22
Impressum 73
Inserenten-Verzeichnis 46
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 44
Vorschau 74

Banjo & Kazooie 10

Auf der Int. Spielwarenmesse in Nürnberg war Banjo & Kazooie's Big Adventure der absolute Höhepunkt in Sachen N64-Spiele. Wir zeigen euch auf 4 Seiten die besten Bilder des Spiels!

Turok 2 14

Noch liegt keine spielbare Version der Action-Hoffnung Turok 2 vor, wir haben jedoch die wichtigsten Informationen, Renderbilder und Skizzen schon jetzt für euch parat!

NHL Breakaway '98 24

Acclaim kann seine Erfolgsserie fortsetzen und liefert nach Turok, Extreme G und NFL Quarterback '98 einen weiteren Superhit ab. Wir haben den ersten Test zu NHL Breakaway '98.

Obwohl kürzlich bereits das 56. Nintendo 64-Game in Japan veröffentlicht wurde, hält die Flaute in den Famitsu-Charts aller Systeme an. Beständig liegt das Nintendo 64 mit Marktanteilen von unter 10 Prozent hinter der Sony PlayStation und dem Sega Saturn. Können ein riesiges Konami-Spieleaufgebot, ein goldenes Zelda-Modul und eine Kooperation für die digitale Satellitenübertragung hier etwas retten?

Konamis Zukunftspläne

Die starken Verkaufszahlen von Int. Superstar Soccer 64 hinterlassen ihre Spuren in der Release-Schedule von Konami. Demnach sollen 1998 nach NBA Pro '98 und Nagano Winter Olympics '98 noch neun weitere N64-Titel erscheinen, wobei mit der Fußball-Hoffnung Int. Superstar Soccer 2, dem vormals als G.A.S.P. bekannten Beat 'em Up Deadly Arts, dem 3D-Action-Adventure Hybrid Heaven und der Kultfortsetzung Castlevania 3D vier Spiele bereits seit längerem angekündigt wurden. Absolut brandneu sind übrigens ein mit dem Arbeitstitel Konami Hockey versehenes Eishockey-Game, das Rollenspiel Deep Blue, die Baseball-Simulation Bottom Of The Ninth '98 und das Puzzle-Spiele Susume Puzzle Dama. Darüber hinaus arbeitet Konami angeblich noch an 10 weiteren Nintendo 64-Titeln, die erst 1999 erscheinen werden. Wir rechnen dabei ganz fest mit Metal Gear Solid, GTi Club...

1080° Snowboarding wird in Japan bereits Ende Februar erscheinen! Der Import-Test folgt demnächst.

Int. Superstar Soccer 64 wird fortgesetzt! Der zweite Teil kommt im Herbst in Deutschland.

Nintendo im Weltraum

Nintendo Japan und Kyocera Corp. haben Ende Januar bekanntgegeben, daß sie zusammen im Jahr 2000 mit der digitalen Satellitenübertragung beginnen werden. Im Hinblick auf das 64DD und die in Japan sehr weit verbreiteteten Satellitenempfangsanlagen dürfte dies ein äußerst wichtiger Schritt in die Zukunft sein. Ob dies in Europa Auswirkungen haben wird, ist noch nicht abzusehen.

Glänzend! Zelda: The Ocarina Of Time wird wahrscheinlich auf einem goldfarbenen Cartridge veröffentlicht werden.

SimCity 2000 ist da!

Simulations-Freaks können aufatmen. Am 30. Januar wurde in Japan endlich SimCity 2000 veröffentlicht, das im renommierten japanischen Famitsu-Magazin recht ansprechende Wertungen bekam. Dieses Spiel hat nichts mit SimCity 64 zu tun! In der nächsten Ausgabe werden wir einen Import-Test nachreichen!

SimCity 2000 wurde Ende Januar endlich in Japan veröffentlicht. Die Bewertungen waren recht ansprechend.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen. Lauffähig sind diese Spiele natürlich auf NTSC-kompatiblen Konsolen, die entsprechend umgebaut wurden. 30.1.98: SimCity 2000∞ 28.2.98: 1080° Snowboarding; Februar: Last Legion X, Nintama Rantaro;19.3.98: Powerful Pro Baseball 5; 26.3.98: Deadly Arts

Bomberman Hero

Bombermans Rückkehr

Schneller als erwartet kehren die beliebten Bombenmännchen auf das Nintendo 64 zurück. In Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue geht es jedoch ausnahsmweise nicht darum, sich mit mehreren Kumpels hauptsächlich im Mehrspieler-Modus die Bomben in den Weg zu legen, sondern man muß als tapferer Spielheld die Königin Milian aus den Klauen eines Bösewichtes befreien. Mit der aus Bomberman 64 bekannten Grafik-Engine und dem abwechslungsreichen Jump&Run-Konzept könnte Super Mario 64 damit erstmals einen ernstzunehmenden Konkurrenten bekommen. Besonders gut gefielen uns dier vier verschiedenen Bomberman-Varianten, die im Spiel zum Einsatz kommen: Der Bomber Marine kann perfekt tauchen, der Bomber Jet hebt blitzschnell ab, der Bomber Slider rutscht per Snowboard die Berge hinab, und der Bomber Copter fliegt wie ein Hubschrauber durch die Lüfte.

Die Optik unterscheidet sich in der frühen Version noch nicht allzusehr vom Vorgänger Bomberman 64.

Der Bomber Copter kann hervorragend fliegen.

Der Bomberman Slider rutscht mit einem Snowboard umher.

Rampage World Tour

Destruktiv!

Ein wahrlich destruktives Spiel hat GT Interactive mit Rampage World Tour in Vorbereitung. Das Ziel des Spiels besteht darin, als riesiges Comic-Monster in King Kong-Manier Hochhäuser plattzumachen, wobei man aufpassen muß, daß man nicht von Soldaten und Polizisten gestört wird.

Herrlich destruktiv! Als Monster muß man in Rampage World Tour Hochhäuser plattmachen.

In Deutschland soll das Spiel überraschenderweise bereits am 1.5.98 erscheinen!

Gex: Enter The Gecko

Crystal Dynamics!

Mit der Pandemonium-Reihe schaffte das amerikanische Entwicklungshaus Crystal Dynamics den endgültigen Durchbruch, den viele nicht für möglich gehalten hatten, nachdem die Programmierer zunächst für die gefloppte 3DO-Konsole Titel wie Off World Interceptor und Gex entwickelt hatten. Letzteres Spiel beschert nun auch den N64-Usern einen neuen Spielehelden, der Super Mario und der Chameleon Twist-Sippe Konkurrenz machen will. Der grüne Saurier darf nämlich in Gex: Enter The Gecko in einem astreinen N64-Hüpfspiel umhertollen, das im Vergleich zur gleichzeitig entwickelten PlayStation mit neuen Levels und verbesserter Optik überzeugen kann. Das von GT Interactive vertriebene Spiel soll am 1.9.98 in Deutschland erscheinen.

Dies ist Gex, der Held des kommenden 3D-Jump&Runs Gex: Enter The Gecko.

Entgegenkommende Kugeln kennt man bereits aus anderen Jump&Runs...

Das Leveldesign deckt von Antik bis Science Fiction alle gängigen Themen ab.

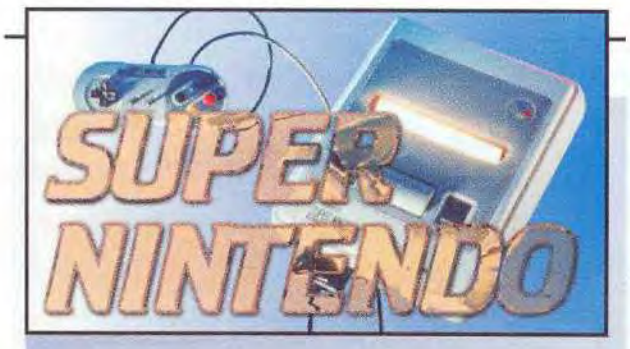
All Star Baseball '98

HiRes-Knaller Teil 2

Nach dem HiRes-Hit NFL Quarterback '98 kommt demnächst mit All Star Baseball '99 das zweite technische Wunderwerk von Iguana auf uns zu, das mit hochauflösender Grafik überzeugen will (NHL Breakaway '98 arbeitet „nur" mit der mittleren Auflösung). Wer sich für das traditionelle amerikanische Ball-Game begeistern kann, sollte sich schon jetzt an einen Import-Händler seiner Wahl wenden, denn Acclaim wird dieses Spiel aufgrund der mangelnden Popularität von Baseball in Deutschland möglicherweise nicht veröffentlichen. Derzeit laufen noch letzte Verhandlungen! In den USA wird das Spiel noch vor dem großen Rivalen Ken Griffey Baseball im April erscheinen.

Selbst aus der Nähe sehen die Spieler von All Star Baseball '98 ganz hervorragend aus.

In Deutschland wird All Star Baseball '99 wird möglicherweise nicht erscheinen.



Wie erwartet, hat das Super Nintendo im letzten Weihnachtsgeschäft erheblich an Bedeutung verloren. Ob nach Harvest Moon, FIFA 98: Die WM-Qualifikation und Arkanoid noch ein 16 Bit-Spiel in Europa erscheinen wird, ist äußerst fraglich, denn die Umsetzung der fünf noch für Japan angekündigten Spiele wird wohl nicht mehr lohnenswert sein. Wir lassen die 16 Bit-Fans natürlich dennoch nicht im Regen stehen...

SNES muß bleiben!

Wir haben uns lange Gedanken darüber gemacht, was aus unserer monatlichen Super Nintendo-Kolumne werden soll, nachdem hierzulande ja wohl keine Spiele mehr für Nintendos 16 Bit-System erscheinen werden. Der Gedanke, diese Rubrik aus dem Heft zu nehmen, wurde mit Blick auf die N-Zone-Zeugnisse sofort verworfen, schließlich sagen jeden Monat zwischen 50 und 55 Prozent der Leser „Nein" zu unserem Zeugnis-Vorschlag, diese Rubrik aus dem Heft zu nehmen. Solange mehr als 20 Prozent der Leser die SNES-News weiterhin wünschen, werden sie auch im Heft bleiben! Versprochen!

Was kommt jetzt?

Wir geben euch die Gelegenheit, darüber abzustimmen, was in Zukunft auf dieser halben Seite stehen soll. Folgende Möglichkeiten haben wir uns für euch einfallen lassen:

1. Klassiker-Tests:
Wir stellen Monat für Monat einen Klassiker aus dem umfangreichen SNES-Spielesortiment vor.

2. Leser-Tests:
Zwei bis drei Leser erhalten die Gelegenheit, ihr Lieblingsspiel kurz vorzustellen. Dazu werden wir ein Bild jedes einzelnen Autors mit abdrucken.

3. Zeichenecke:
Malt zu euren beliebtesten SNES-Spielen Zeichnungen! Wir wählen die schönsten aus und drucken sie auf dieser Seite ab!

4. Euer Vorschlag
Wer einen anderen, interessanten Vorschlag hat, darf ihn uns gerne schriftlich mitteilen.

Stimmt ab!
Nun seid ihr an der Reihe! Schickt uns eine Postkarte, auf dessen Rückseite ihr die Ziffer 1,2,3 oder 4 vermerkt, bis 19.3.98 an folgende Adresse:

Computec Verlag ● Redaktion N-Zone ● Kennwort: SNES
Roonstr. 21 ● 90429 Nürnberg

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Super Mario Kart	Nintendo
2. Harvest Moon	Nintendo
3. Super Mario All Stars	Nintendo
4. Street Fighter Alpha 2	Capcom
5. Die Schlümpfe reisen um die Welt	Infogrames
6. Donkey Kong Country	Nintendo
7. Int. Superstar Soccer	Konami
8. The Legend Of Zelda	Nintendo
9. Lamborghini	Titus
10. Der König der Löwen	Disney Int.

Neben den üblichen nachweihnachtlichen Diskussionen über den Gewinner der vergangenen Monate überraschten die US-amerikanischen Softwarehäuser mit einer ganzen Reihe von interessanten Neuankündigungen. Was uns GT Interactive, Shiny Entertainment, Factor 5 und THQ 1998 und 1999 bieten wollen, verraten wir schon jetzt in unseren aktuellen News!

David Perry spricht!

David Perry ist zweifelsohne einer der bekanntesten Konsolen-Entwickler überhaupt. Den meisten dürfte der in Los Angeles lebende Ire noch durch Earthworm Jim 1 und 2 noch in bester Erinnerung sein, welche er zusammen mit Doug TenNapel kreierte. Nach seinem PC-Hit MDK und dem noch immer nicht veröffentlichten PlayStation-Spiel Wild Nine's will er sich zusammen mit seiner Shiny-Crew endlich auch wieder dem Nintendo 64-Markt zuwenden. Mögliche Entwicklungen sind unter anderem MDK 2, Wild Nine's und Messiah. Spätestens auf der E3 sollte man mehr erfahren können. Übrigens, Earthworm Jim 3D wird von VIS Interactive in Großbritannien entwickelt.

Shiny-Präsident David Perry bestätigte die ersten N64-Pläne!.

Rückkehr der Legenden

Daß Rare an einem Nachfolger zu GoldenEye 007 arbeitet, war ja schon bekannt. Mittlerweile weiß man allerdings auch, daß es sich mangels entsprechender Lizenz bei diesem 3D-Actionspiel um kein Bond-Spiel mehr handeln wird, allerdings wird das bewährte Konzept fortgeführt! Als kleines Trostpflaster werden dafür drei bekannte Spieleserien noch in diesem Jahr ihr Debüt auf dem Nintendo 64 feiern, wenn es nach dem Willen von THQ und Factor 5 geht. Erstere Firma erwarb nämlich die Lizenzrechte für Nuclear Strike und Road Rash von Electronic Arts für das Nintendo 64, letztere will mit Thornado (eine Mischung aus Donnergott Thor und dem Wirbelsturm Tornado) die bekannte Turrican-Serie in das 3D-Zeitalter hinüberretten. Auf den bewährten Namen konnte man aus rechtlichen Gründen leider nicht zurückgreifen. Dies dürfte den nach Amerika übersiedelten Deutschen allerdings nicht allzuviel ausmachen, denn erst kürzlich konnten sie eine neue Wörter-Kompressions-Routine an Nintendo lizensieren. Durch diese Routine kann deutlich mehr Sprachausgabe als bisher auf ein Modul gepackt werden. Während in Lylat Wars die Sprache im Verhältnis von 1:3 bis 1:4 gepackt wird, ermöglicht die Factor 5-Routine Packverhältnisse von 1:15. Unter dem Strich bedeutet dies bis zu fünfmal soviel Sprache bei gleichem Speicherbedarf!

Kann Factor 5 mit Thornado an die Erfolge der legendären Turrican-Spiele anknüpfen?

Perfekt: THQ wird in Lizenz von Electronic Arts Nuclear Strike und Road Rash auf das Nintendo 64 umsetzen.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA, die über gutsortierte Importhändler in Deutschland erhältlich sind:
26.1.98: Fighters Destiny; 12.2.98: NBA Pro '98; 19.2.98: NHL Breakaway '98; 15.2.98: Virtual Chess 64; 2.3.98: Mystical Ninja; 23.3.98: id-Shooter

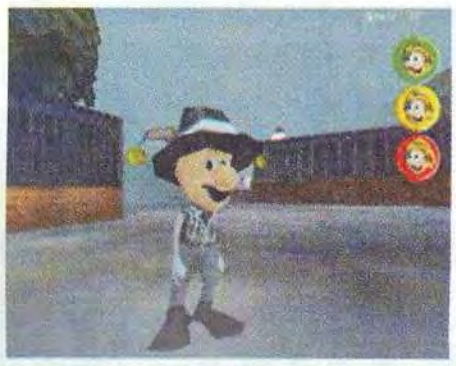
Strike Zone
Strike!

GT Interactive steigt mit Mike Piazza's Strike Zone in das interaktive Baseball-Duell ein, an dem sich derzeit schon Nintendo und Acclaim beteiligen. Die ersten Screenshots machen einen ausgesprochen guten Eindruck, auch wenn das Spiel nicht mit hochauflösender Grafik oder anderen Feinheiten aufwarten kann. Im Gegensatz zu den beiden Konkurrenten wird Strike Zone erfreulicherweise definitiv in Deutschland erscheinen, und zwar am 1.5.98!

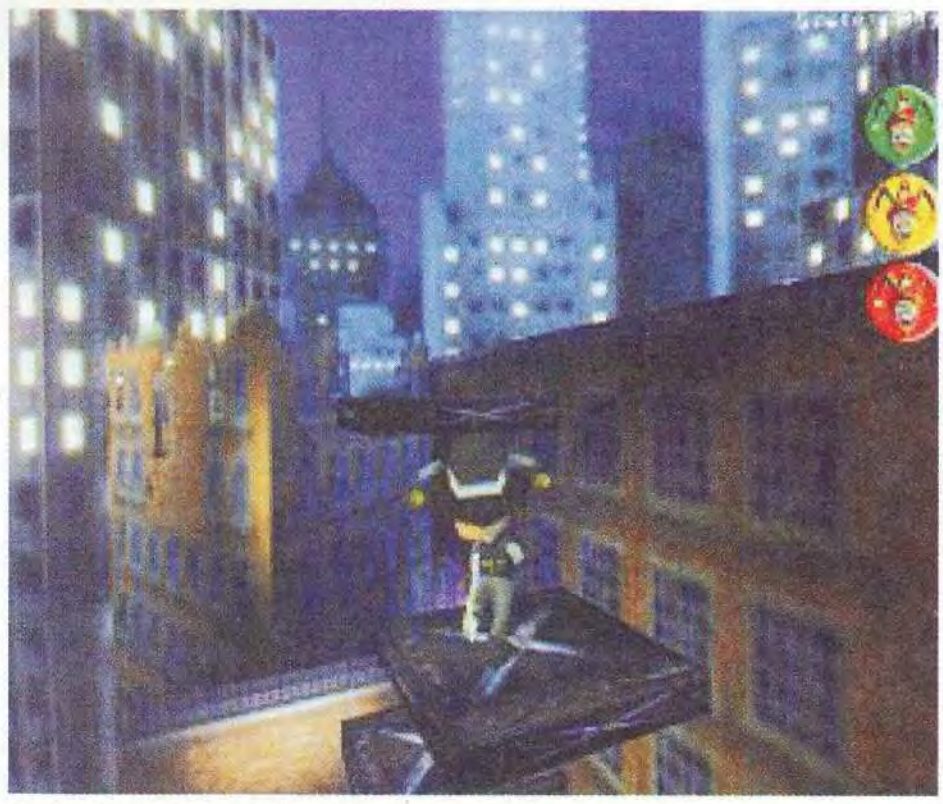
Mike Piazza's Strike Zone heißt GT Interactives Beitrag zum Baseball-Duell.

Jest
Mario-Konkurrenz

Ocean hat sich zwar bislang nur als Distributor von japanischen N64-Titeln in Europa einen Namen gemacht, möchte demnächst aber auch als selbständiger N64-Entwickler an glorreiche Konsolenzeiten anknüpfen. Neben dem nach wie vor in Entwicklung befindlichen Mission: Impossible, dem Comic-Abenteuer Space Circus und der Knobelei Wetrix macht besonders das erst kürzlich vorgestellte Jest einen besonders gelungenen Eindruck. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den ulkigen Helden Jax durch die Welt des Humors zu führen. Erwarten darf man neben einem Super Mario 64-ähnlichen Spielkonzept zahlreiche detaillierte 3D-Optiken und witzige Design-Ideen. Die ersten Bilder hinterlassen einen guten Eindruck!



Die ist Jax, der Hauptdarsteller von Oceans Jest.



Typische Plattform-Abenteuer sind zu bestehen: Wie kommt man am sichersten zur nächsten Ebene?

Cruis'n World

Just cruis'n!

Während in der letzten Ausgabe noch der Vorgänger Cruis'n USA mit gehöriger Verspätung über die PAL-Teststrecke rauschte, zeigte Nintendo in Amerika bereits die Fortsetzung Cruis'n World, die im Juni auch in Deutschland erscheinen soll. Namensgerecht darf man diesmal zwar über die interessantesten Pisten auf der ganzen Welt düsen, allerdings vergaß man bislang offensichtlich, die Grafik-Engine und das Gameplay auf das Niveau eines Top Gear Rally oder Wave Race 64 zu bringen. Unterm Strich ist Cruis'n World sicherlich besser als der Vorgänger, neue Maßstäbe wird wohl aber auch dieses Spiel nicht setzen können, sofern sich bei der Fertigstellung nicht gewaltiges tut.

Derartige Sprünge kennt man aus San Francisco Rush.

Sogar mit einem Truck darf man durch die Welt düsen.

Diesmal sind die Strecken auf der ganzen Welt verteilt.

KURZ & KNAPP +++

Ubi Soft gibt Gas: Obwohl es mit der geplanten Veröffentlichung der Seta-Titel Wild Choppers, St. Andrews Golf und Rev Limit offensichtlich in Europa nichts werden wird, steuert Ubi Soft nach über 100.000 verkauften F1 Pole Position auf einen weiteren Höhenflug zu. Im Juni sollen das Jump&Run Tonic Trouble, der Extreme G-Konkurrent VR 3000 und das Shoot 'em Up Buck Bumble erscheinen. In letzterem kämpft man mit einer Biene gegen böse Wespen.

GT Interactive-Offensive: Ein beeindruckendes Spiele-Line-Up für 1998 hat GT Interactive in Vorbereitung: Mit Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (erscheint am 17.4.98), Olympic Hockey '98 (17.4.98), Strike Zone (1.5.98), Rampage World Tour (1.5.98), einem indizierten id-Shooter (22.5.98), Gex 2 (1.9.98), Duke Raider 64 (1.11.98), Bio Freaks (1.10.98) und Off Road Challenge (1.10.98) sollen dieses Jahr mindestens 9 N64-Titel erscheinen. Gleichzeitig wurde bekannt, daß Unreal nicht kommt!

N-Zone-Verstärkung: Seit 1.12.98 verstärkt Werner Spachmüller (21) als Redaktionsassistent das Team von N-Zone. Er kümmert sich um die säckeweise eintreffende Post, besorgt Testmuster und fischt interessante News aus dem Internet. Auf der Seite 74 habt ihr die Gelegenheit, mehr über seine spielerischen Vorlieben zu erfahren.

Die Game Boy-Spielewelle hält auch 1998 an! Neben der dritten FIFA 98-Version für Nintendo-Konsolen dürfte insbesondere die Tamagotchi-Umsetzung von Bandai auf Interesse stoßen, denn sie ist wesentlich umfangreicher als die bisher bekannten Spielzeug-Küken. Mit ihr kann man beispielsweise drei Tamagotchis auf einmal großziehen! Mehr verraten wir euch in unserem Test!

Tamagotchi

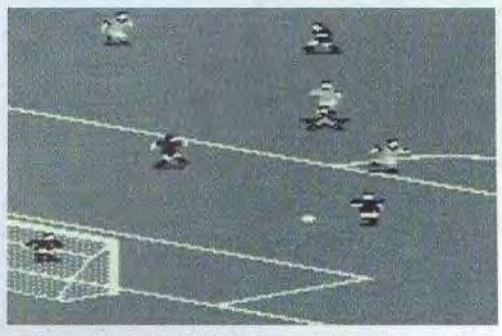
Die virtuellen Haustiere von Bandai sind sicherlich die bedeutendste Spielzeug-Erfindung seit dem Zauberwürfel. Sage und schreibe über 50 Millionen der niedlichen Eier (dies bedeutet „Tamagotchi" nämlich) wurden weltweit in den vergangenen 12 Monaten abgesetzt. Die Chancen, daß die vorliegende Game Boy-Version auch am Ende des Tamagotchi-Booms noch die Charts erobern wird, stehen nicht schlecht, denn selbst Tamagotchi-Profis dürfte die deutlich umfangreichere Handheld-Version noch einmal reizen. Daß man nun zu Spielbeginn unter acht Eiern wählen muß, seinem Küken einen Namen geben darf und bis zu drei Tierchen auf einmal großziehen kann, sind die offensichtlichsten Pluspunkte. Ebenfalls positiv zu vermerken sind die zahlreichen verschiedenen Spielevarianten (Lächelspiel, Lernspiel, Sportspiel), die Möglichkeit des Spielstand-Speicherns und die deutlich hübschere Grafik. Wer von den Tamagotchis noch nicht genug hat, muß bei dieser Version einfach zugreifen, die übrigens von Bandai selbst entwickelt wurde.

Mit dem Game Boy-Tamagotchi kann man drei Küken auf einmal großziehen.

Mit seinen Küken darf man sogar an Wettbewerben teilnehmen.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nachdem die FIFA-Spiele für den Game Boy bislang allesamt nicht von besonders hoher Qualität waren, überraschte es uns nur wenig, daß auch die aktuelle 98er-Version keine Wertungsrekorde aufstellen kann. Abgesehen davon, daß man hier im Gegensatz zur N64-Variante nur mit Nationalmannschaften antreten kann und die Bundesliga-Teams kurzerhand weggestrichen wurden, kann auch das Geschehen auf dem Platz alles andere als überzeugen. Die Spieler zuckeln recht unrealistisch über den mit isometrischer 3D-Grafik dargestellten Platz und verhindern mit schwerfälliger Steuerung das Aufkommen jeglichen Spielgefühls. Die offizielle WM-Lizenz hilft hier nur wenig! Fairerweise sollte man noch anmerken, daß THQ dieses Spiel entwickelt hat und EA nur Lizenzpartner ist!



FIFA 98: Die WM-Qualifikation gibt es nun auch auf dem Game Boy.

Nächste Ausgabe....

Welchen Eindruck die Lost World-Saurier machen, wie hurtig der tasmanische Teufel über den Game Boy-Screen flitzt und welche Abenteuer Superman auf der Handheld-Konsole erlebt, verraten wir euch in der kommenden N-Zone!

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Hugo 2 ..... Laguna
2. Super Mario Land 2 ..... Nintendo
3. Wario Land ..... Nintendo
4. Die Maus ..... Nintendo/Infogrames
5. Der König der Löwen ..... Disney Int.

Int. Toy Fair '98

GAME BOY-COMEBACK?

Mit beeindruckenden Verkaufszahlen und überraschenden Produktneuheiten unterstrich Nintendo auf der weltgrößten Fachmesse für Spielwaren seine Position als Nummer 1 des Videospielemarktes. Wir waren für euch unterwegs!

Chef-Spieleberater Michael Friesl, Geschäftsführer Shigeru Ota, Geschäftsleitungs-Mitglied Wolf Salzer und Pressesprecher Werner Rudolph (links, von links nach rechts) luden zur Pressekonferenz.

Die Messesensation: Ubi Soft kündigte die Umsetzung des PC-Hits F1 Racing Simulation für das Nintendo 64 an!

Erstmals in Europa wurde eine spielbare Version von Zelda vorgeführt.

Die Game Boy-Camera wurde von Chefspieleberater Michael Friesl detailliert vorgeführt.

Auf diesem im Original 2,2 x 2,6 cm großen Game Boy Printer-Ausdruck seht ihr N-Zone-Redakteur Hans Ippisch, dem schicke Eckzähne und eine Schraube verpaßt wurden.

Nintendos Auftritte auf der Spielwarenmesse in Nürnberg stehen nicht umsonst im Blickpunkt der Videospiele-Industrie, schließlich lassen sich anhand von Standgröße und Produktanzahl sehr gute Rückschlüsse auf die Marksituation ziehen. Um keine Zweifel an der Führungsposition aufkommen zu lassen, rief Nintendo am 5. Februar zur großen Pressekonferenz, in der Nintendo Of Europe-Chef Shigeru Ota, Wolf Salzer (Mitglied der Geschäftsleitung), Pressesprecher Werner Rudolph und Chefspieleberater Michael Friesl die aktuellen Verkaufszahlen und Produktneuheiten präsentierten. Demnach hat Nintendo bis zum 31.12.97 über 650.000 Nintendo 64 durchverkauft, an den Handel wurden in der gleichen Zeit knapp 800.000 Stück geliefert. Zusammen mit Super NES und Game Boy ist Nintendo unangefochtener Marktführer im Videospielebereich, betrachtet man lediglich den 64/32 Bit-Markt, dann lag Nintendo im Zeitraum von 1.3. bis 31.12.97 gleichauf mit Sony. Mit Spielen wie Zelda, Banjo & Kazooie oder Yoshi's Story hofft Nintendo jedoch zu Recht, die 32 Bit-Konkurrenz abhängen zu können. Unterstützung erhält man dabei von allen namhaften Spieleherstellern wie Konami, Electronic Arts, Ocean oder GT Interactive. Neben Mindscape, das mit Rats sein erstes N64-Spiel präsentierte, überraschte vor allem die Ankündigung von Ubi Soft, das grandiose PC-Spiel F1 Racing Simulation noch in diesem Jahr auf das Nintendo 64 umzusetzen. Nachdem das schon eher mittelprächtige F1 Pole Position über 100.000 mal in Deutschland verkauft wurde, könnte F1 Racing Simulation bei der erwarteten Qualität ein echter Millionenseller werden!

Game Boy-Comeback!

Die große Überraschung der Messe war nicht das Fehlen jeglicher Super NES-Neuheiten, sondern die Produkteflut für den Game Boy, die sich nicht nur auf Spiele wie Wario Land 2, The Little Mermaid und Die Schlümpfe im Alptraumland beschränkte. Höhepunkte waren die Pocket Camera und der Pocket Printer, die im Juli zum Preis von jeweils DM 99,- in Deutschland unter dem Namen Game Boy Camera und Game Boy-Printer erscheinen sollen. Die Camera, die aussieht wie eine Cartridge mit Glasauge, wird ganz normal in den Game Boy eingeschoben und liefert überraschend gute S/W-Bilder der Umwelt. Drückt man den A-Knopf, dann wir das Bild aufgenommen und auf Wunsch abgespeichert. Die Bilder lassen sich dann nicht nur spiegeln oder mit neuem Hintergrund versehen, nein, man kann sie auch überarbeiten, animieren oder in eines von drei eingebauten Spielchen einbauen. Besonders interessant wird das Ganze durch den Thermodrucker, der die geschaffenen Werke auf Klebepapier ausdruckt. Diese 2,6 x 2,2 cm großen Fotos kann dann überall hinkleben...

3D-Jump&Run, 1 Spieler, Rare

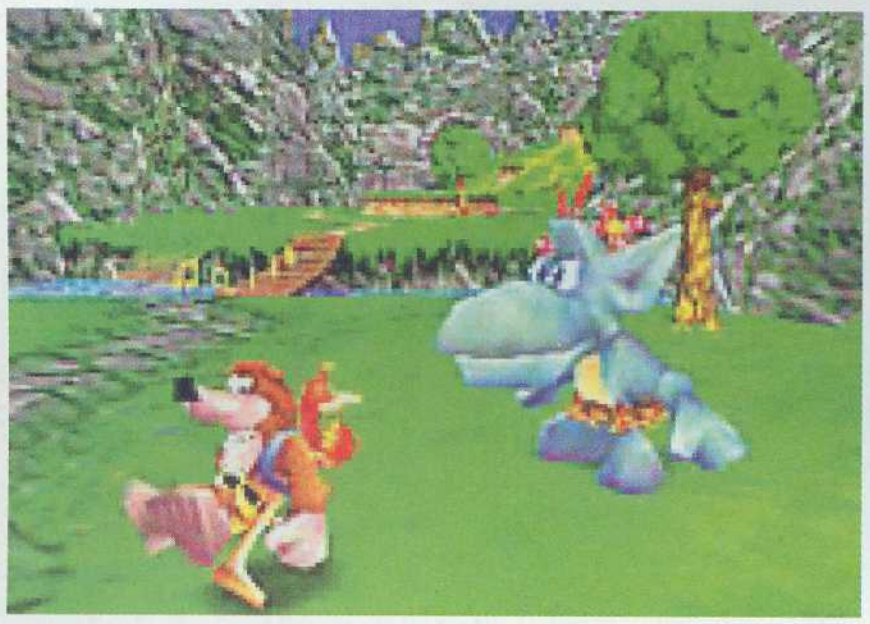
BANJO & KAZO

Nachdem Rare mit Diddy Kong Racing und GoldenEye 007 zwei einzigartige Meisterwerke für das Nintendo 64 ablieferte, ist man natürlich gespannt, ob auch ihr neuestes Projekt ein ähnlicher Geniestreich wird. Wir spielten den Hit der Int. Spielwarenmesse für euch an!

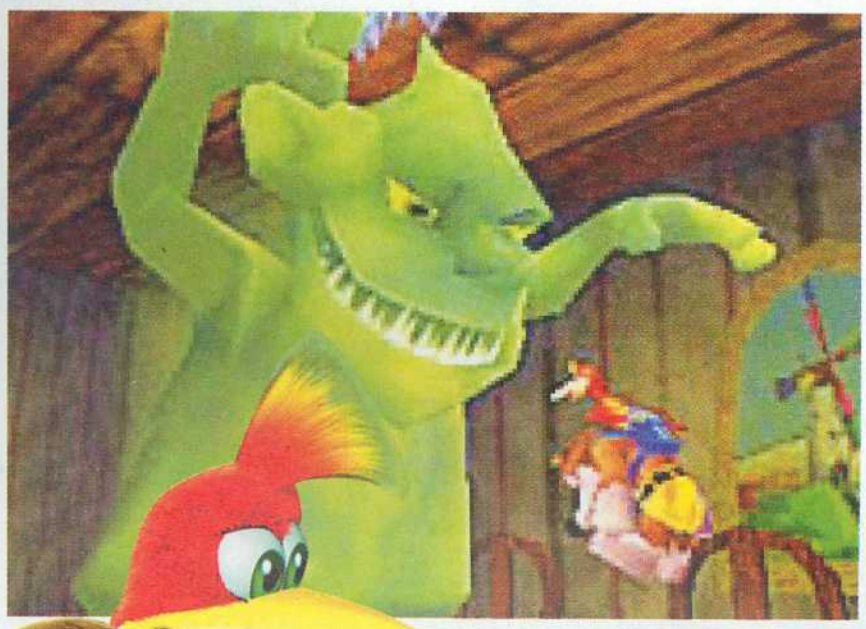
Eines machte Nintendo auf der Spielwarenmesse deutlich: Banjo & Kazooie ist der potentielle Superhit für diesen Sommer, der während der hitzebedingten Spieleflaute für stabile Hardwareabverkäufe sorgen soll, bevor Zelda: The Ocarina Of Time pünktlich vor Weihnachten das Nintendo 64 auf die Wunschzettel der Kids zaubert. Daß Zelda dabei nicht zwangsläufig besser sein wird als Rares neues Meisterwerk, wurde uns anhand der neuesten BK-Version klar, die in Nürnberg gezeigt wurde. Bevor wir verraten, was dieses Spiel zu bieten hat, wollen wir noch die leidige Frage nach dem Titel dieses ehemals als „Dream" bekannten Projektes beantworten: Tatsache ist, daß ein endgültiger Name für dieses Spiel immer noch nicht feststeht. Es gibt derzeit zwar mehrere Kandidaten (Banjo-Kazooie, Banjo & Kazooie's Big Adventure, Banjo & Kazooie's Great Adventure), wir entschieden uns aus redaktionellen Gründen jedoch für ein prägnantes Banjo & Kazooie, schließlich heißen so die beiden Helden des Spiels, deren Namen sogar eine tiefere Bedeutung haben. Banjo spielt im Intro nämlich das gleichnamige Saiten-Instrument, während Kazooie auf der gleichnamigen Tröte herumbläst. Soweit die Randinformationen, kommen wir nun zum eigentlichen Spiel!

Das dynamische Duo

Auch wenn das Spiel von Nintendo Of America als Adventure charakterisiert wird, im Herzen seiner Spielengine ist Banjo & Kazooie ein ganz typisches



Auf dem Mumbo Mountain treffen Kazooie und Banjo, der hier übrigens ausnahmsweise einmal getragen wird, auf diesen ulkigen Esel.



Dieses riesige Gespenst auf der Monster Mansion zeigt, wie perfekt die Skin-Polygon-Technik ist.

OIE

Jump&Run-Game, das nur durch die dreidimensionale Grafik und die dadurch möglichen Spielelemente ebenso wie Super Mario 64 eine Prise Adventure bietet. Verstärkt wird diese Tendenz noch durch das ungewöhnliche Hauptdarsteller-Duo, das – ähnlich wie die Helden aus der Donkey Kong Country-Reihe – mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet wurde. Banjo ist beispielsweise ein männlicher Honigbär, der gerne läuft, springt, schwimmt, klettert und Rollen schlägt. Seine dynamische Partnerin Kazooie, eine Möwe, die im Bedarfsfall aus seinem Rucksack steigt, fliegt hingegen sehr gerne, zerstört mit Vorliebe verschiedene Dinge durch eine Sturzflugattacke und sammelt ständig Eier, welche Banjo anschließend nur widerwillig trägt. Außerdem haßt dieser es, auf seinem Hinterteil zu rutschen, dunkle Orte zu durchqueren oder von Kazooie umhergeflogen zu werden.

Die Geschichte des Spiels

In einem brandneuen Introfilm, der wie in allen Nintendo 64-Spielen mit Echtzeit-3D-Grafik inszeniert wird, erfährt man, wie Banjo und Kazooie überhaupt in dieses Abenteuer geraten sind. Schuld daran ist im Grunde die böse Hexe Grunhilda, die ihren magischen Zaubertopf fragt, wer die Anständigste im ganzen Lande sei. Als dieser antwortet, daß dies Piccolo sei, ist deren Schicksal natürlich besiegelt: Grunhilda entführt Piccolo kurzerhand. Sie ahnt jedoch nicht, daß der Honigbär Banjo zusammen mit Kazooie auf die Suche nach seiner Freundin gehen wird. Zu Spielbeginn liegen insgesamt neun riesige Welten vor ihnen, die mit zahlreichen verrückten Gegenständen übersät sind. Beispielsweise gibt es Musiknoten, Federn, Mumbo-Token, Jinjo-Vögel und goldene Puzzleteile. Diese Gegenstände, von denen manche einfach auf dem Weg herumliegen, andere wiederum erst nach dem Lösen einer Aufgabe erscheinen, kann Banjo in seinem Rucksack verstauen und später bei Bedarf wieder herausholen. Das Fassungsvermögen des Rucksacks scheint übrigens unbegrenzt zu sein! Von den Puzzles braucht man übrigens pro Level 10 Stück. Man erhält sie meist für die Lösung eines Rätsels, beispielsweise indem man dem weinenden Piraten sein Gold zurückbringt.

Die 9 Welten

Sechs der neun geplanten Welten waren bereits in der Demo-Version enthalten, wobei die Mumbo Mountain-Welt im Vergleich zur fast ein Jahr alten E3-Version mit neuen Gegnern (wie beispielsweise einem zornigen Bullen) und detaillierterer Grafik versehen wurde. Die Treasure Trove Cove-Stage entpuppte sich als wunderbarer Strand, an dem auch ein Schiff liegt, das man erforschen kann. Clanker's Cavern ist nichts anderes als der Abfalleimer der Hexe, allerdings ein recht ungewöhnlicher – oder habt ihr schon einmal einen riesigen, mechanischen Wal als Müllabladeplatz gesehen? Ähnlich furchteinflößend sind der Bubble-Gloop-Swamp (ein gefährlicher Sumpf) und die Mad Monster Mansion (ein Geisterhaus), die mit den kunterbunten Anfangslevels nicht mehr allzuviel gemeinsam haben. Dies gilt auch für Gobi's Valley, ein karges Wüstental voller Gefahren, in dem es übrigens auch ein schönes Kamel zu bestaunen gibt.

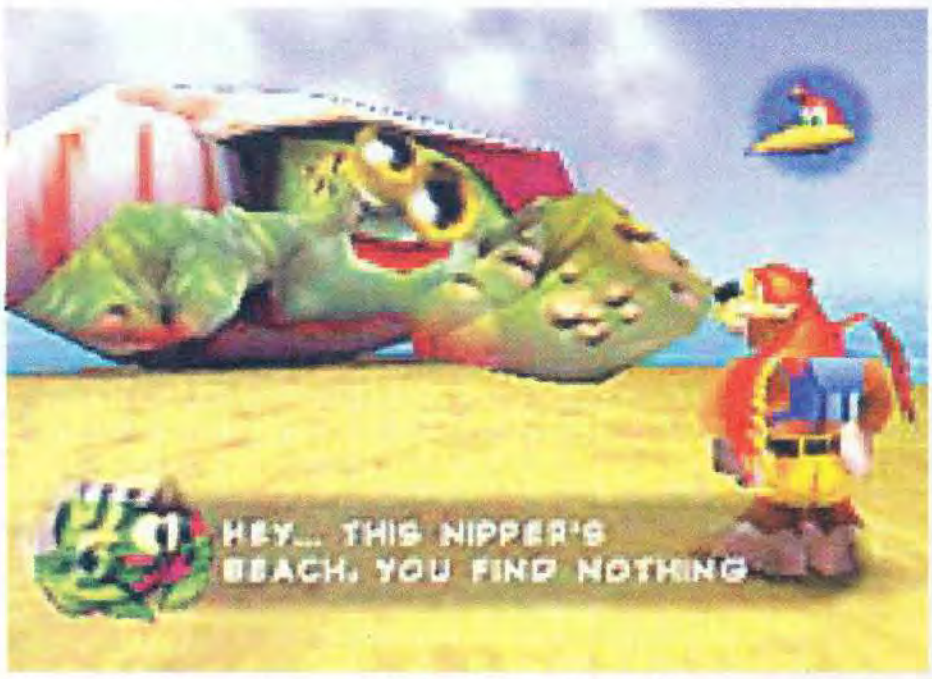
Mumbo Jumbo hat Banjo soeben in ein Krokodil verwandelt.

Dieser Wal dient der Hexe als Abfalleimer.

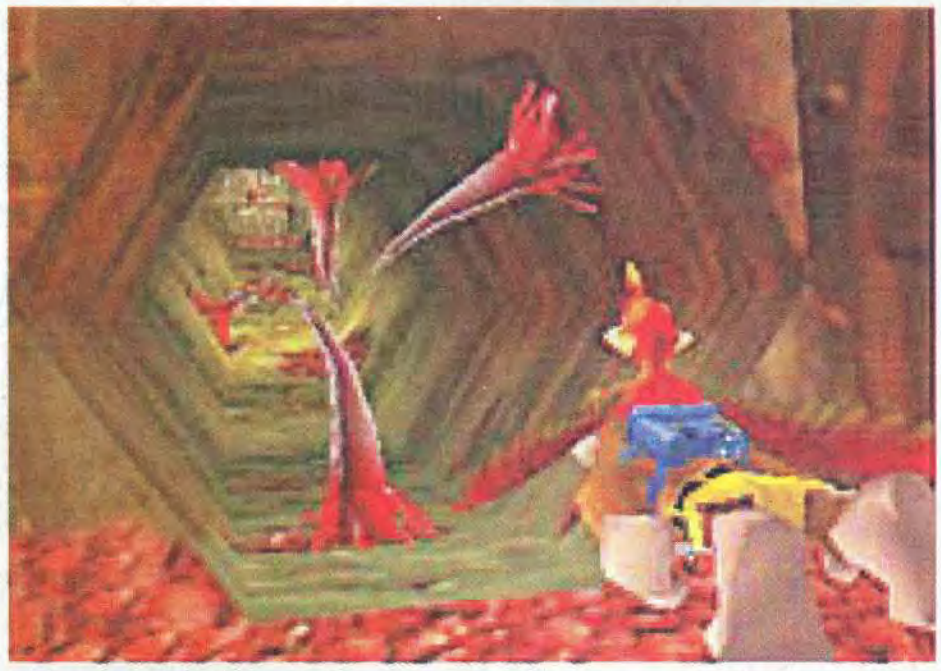
In diesem Spiel trifft man auf merkwürdige Matrosen.

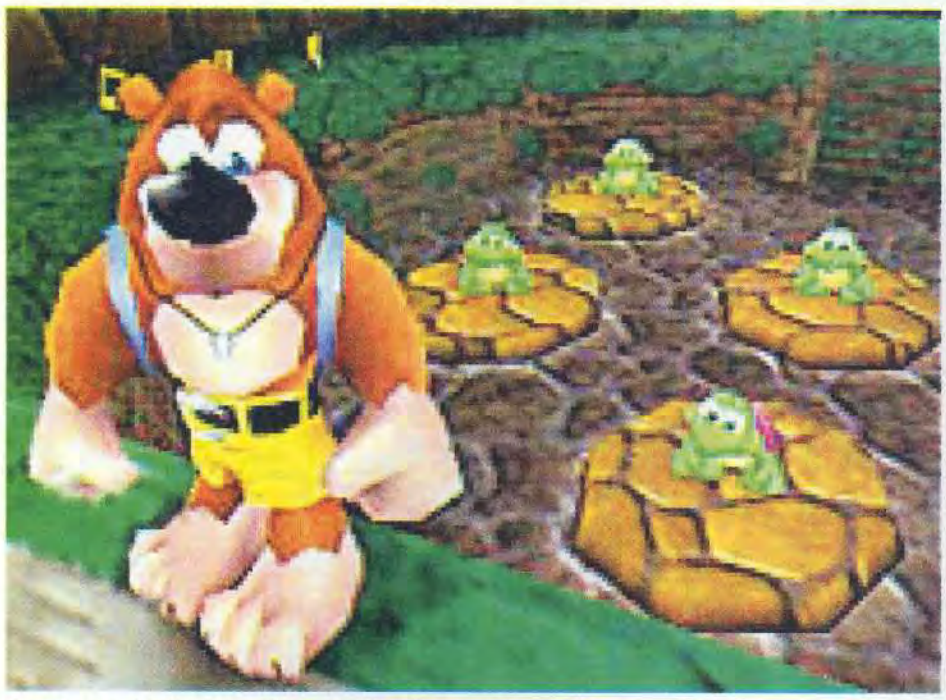
Grandiose Technik!

Was die Technik, Grafik und Kameraführung angeht, so ist die neueste Version kaum noch mit der auf der E3 gezeigten Variante zu vergleichen. Die Kameraführung ist nun wesentlich intelligenter und läßt den Spieler nicht mehr blindlings durch die Gegend stolpern. Dank der grandiosen Grafik-Engine, die auch schon Diddy Kong Racing mit hochauflösender Optik und fabelhaften Animationen aus dem Gros der Spielewelt herausragen ließ, ist auch Banjo & Kazooie optisch einzigartig. Selbst ein Super Mario 64



Nipper, der Riesenkrebs, stakst auf dem Strand herum und darf am Ende des Strandlevels vernichtet werden.


Im Innern des Wals sieht es recht eklig aus, was nicht gerade zum Tauchen einlädt. Dies ist übrigens auch ziemlich schwierig.



Im Sumpf hüpfen diese Frösche umher.

Dieses Küken sieht recht niedlich aus, ist aber unglaublich groß, wenn man es mit dem davor laufenden Banjo vergleicht.

sieht im Vergleich dazu recht altbacken und karg aus!

15 Stunden Spielspaß?

Banjo & Kazooie ist ein alles andere als simples Jump&Run-Game. Selbst wenn man das Spiel bereits einmal beendet hat, soll man laut Rare auch beim zweiten Anlauf noch mindestens 15 Stunden benötigen, um Piccolo zu befreien. Zu verdanken ist dies zahlreichen auflockernden Spielelementen und riesigen Welten, die immer neue Überraschungen bereithalten. Da gibt es beispielsweise den auf einem hohen Berg lebenden Schamanen Mumbo Jumbo, der zahlreiche Zauberkunststückchen beherrscht. Im Laufe des Spiels wird Banjo von ihm unter anderem in eine Spinne, eine Biene, ein Krokodil und ein Walroß verwandelt – der charakteristische Rucksack, in dem sich Kazooie versteckt, bleibt dabei natürlich erhalten. Die Schar der Gegner, die uns in den ersten 6 Welten über den Weg liefen, könnte kaum unterhaltsamer sein. Im Sumpf trafen wir auch viele kleine Frösche, auf dem Schiff mußten wir uns vor lebendigen Kühlschächten in acht nehmen, im Innern des Wales lauerten aggressive Darmzotteln, auf dem Strand machte uns eine Riesenkrabbe als Endgegner das Leben schwer, im Geisterhaus sausten gefährliche Monster umher, und auf Mumbo's Mountain ließen wir uns von einem schlauen Maulwurf belehren und setzten uns mit einem wildgewordenen Stier auseinander. Dies sind übrigens nur die auffälligsten Gestalten, die uns während des Abenteuer begegneten, alle weiteren Darsteller des Spieles aufzuzählen, würde an dieser Stelle wirklich zu weit führen. Stattdessen wollen wir euch kurz noch einmal genauer schildern, zu welchen Tätigkeiten Banjo und Kazooie fähig sind, da man diese im Verlaufe des Spiel allesamt benötigen wird. Kazooie bringt einen nicht nur fliegenderweise zu anderen Gebieten, sondern beherrscht beispielsweise auch besonders weite oder hohe Sprünge, spezielle Sprung-Angriffe, rasante Sturzflug-Attacken und drei unterschiedliche Laufarten. Banjos Talente sind etwas konventioneller und beschränken sich weitgehend auf das Laufen, Schwimmen, Klettern, Rollen und Kämpfen. Sollten die über 20 Moves des grafisch außerordentlich detailliert dargestellten Duos dennoch einmal nicht weiterhelfen, so kann man immer noch zum Schamanen gehen und sich verzaubern lassen.

Unter Deck warten gefährliche Schiffsschrauben.

Die Animationen der Charaktere sind auffällig lustig.

Dieser Maulwurf taucht ab und zu auf und gibt Tips.

Dies ist die Hexe Grunhilda, die Piccolo entführt hat.

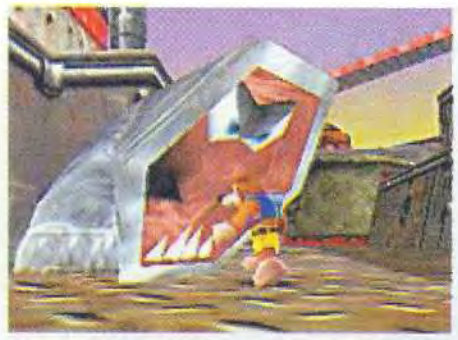
Hier handelt es sich nicht um ein normales Walroß, sondern um den verzauberten Banjo (zu erkennen am Rucksack).

Ist dies Banjos lange verschollener Cousin? Die Ähnlichkeit ist zumindest äußerst verblüffend.

Banjo wird sogar in eine Biene verzaubert.

Was zeichnet Banjo & Kazooie aus?

Die Screenshots dürften es bereits deutlich machen: Banjo & Kazooie ist kein Fließbandprodukt, das nur kurze Zeit Spielspaß bietet, sondern ein aufwendig designtes Meisterwerk, das in allen Bereichen neue Maßstäbe setzten kann. Alleine wenn man die flüssig animierten Polygon-Charaktere betrachtet, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. Unnatürliche Polygon-Kanten wird man hier erst gar nicht finden, da man die neuartige Skin-Technologie einsetzte, die 3D-Figuren mit einer Art geschlossener Haut überzieht. Ähnlich fortschrittlich ist die Darstellung der Landschaft, die komplett ohne Nebel oder sonstige Verschleierungsmechanismen auskommt. Wählt man die Ego-Perspektive an, wird einem die Größe der weit überschaubaren Welten erst so richtig bewußt. Außerdem merkt man, daß die Landschaften weitaus detaillierter



Hoppla! Das Schiff scheint teilweise lebendig zu sein.

Ein merkwürdiger Schneemann greift plötzlich an.

Wann kommt es?

Nachdem die auf der Spielwarenmesse vorgestellte Version bereits einen äußerst weit fortgeschrittenen Eindruck machte, gehen wir davon aus, daß das Spiel wie angekündigt im Juli oder August in Deutschland erscheinen wird. Daß sämtliche Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt werden, versteht sich dabei natürlich von selbst. Angesichts der Wichtigkeit dieses Titels sollte das Modul auch nicht deutlich mehr als 99,- Mark kosten!

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Banjo & Kazooie
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....9 Welten
Hersteller:.....Rare
Preis: .....ca. DM 120,-
Release:.....August `98
Einschätzung:.....Super!

Beurteilung: Rares Erfolgsserie hält an: Nach GoldenEye 007 und Diddy Kong Racing liefern sie mit Banjo & Kazooie's Big Adventure einen weiteren Superhit ab, der sogar Zelda: TheOcarina Of Time Konkurrenz macht.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

FIFA '98, KD 124,90 DM
DIDDY KONG RACING, KD 89,90 DM
NHL BREAKAWAY 98, DA 139,90 DM

CRUIS'N USA, DA 89,90 DM
LYLATH WARS incl. Rumble Pack 129,90 DM
NAGANO WINTER OLYMPICS 139,90 DM

MACE - DARK AGE, DA 129,90 DM
MRC, DA 119,00 DM
GOLDEN EYE, DA 139,90 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/5964-0
Telefax: 08142/54654

100% FUN

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	139,90
CRUISN' USA	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
EXTREME G	KD	139,90
F1 POLE POSITION 64	KD	119,90
FIGHTERS DESTINY*	KD	139,90
HEXEN 64	DA	129,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	139,90
LAMBORGHINI	DA	129,90
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	139,90
PILOTWINGS	KD	109,90
MARIO KART 64	KD	89,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	119,00
SNOWBOARD KIDS*	DA	89,90
STAR WARS	KD	139,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TOP GEAR RALLY	DA	139,90
TUROK, DT. VERSION	KD	139,90
WAVE RACE 64	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	DA	139,90
YOSHI'S STORY*	DA	99,90

WIAL Versand Service GmbH

WIAL SHOP / Mr Games
Adelungstr. 22
DARMSTADT
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP / Mr Games
Frankfurter Str. 147
NEU ISENBURG
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP Augsburg
Karolinenstr. / Ecke Karlstr.
Mo-Fr 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-12⁰⁰

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90
CONTROLLER PACK	DA	29,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

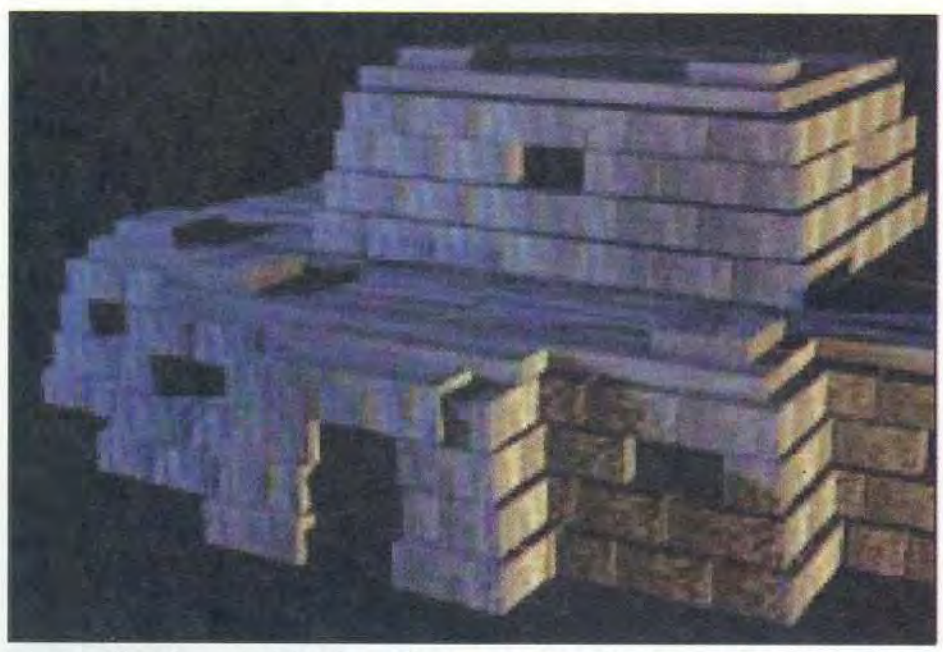
WIAL - BESTELLHOTLINE: 08142-59640

Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr und Sa. von 9 bis 13 Uhr

Abkürzungen: KD = Komplett in Deutsch, DA = Dt. Anleitung, E = Englisches Spiel, deutsches Handbuch, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten • Lieferung nur solange der Vorrat reicht • Versandkosten: Nachnahme zzgl. 9,90 DM, Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 8 DM • Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 20 DM • Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert • Kostenloser Katalog gegen frankierten DIN A5-Rückumschlag

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

Dank der neuartigen Soft Skin-Technologie werden keine Polygon-Ränder zwischen den Texturen mehr zu sehen sein.



Mehrstöckige Gebäude müssen Adventure-typisch komplett durchsucht werden.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 2

Die Tatsache, daß sich Turok auch fast ein Jahr nach seiner Veröffentlichung noch ganz hervorragend verkauft, ist Beweis genug für dessen Klasse. Für den Nachfolger verspricht Iguana einen qualitativen Quantensprung...

Bislang hat zwar noch kein Mensch außerhalb Iguanas Entwicklungsstudios die Gelegenheit erhalten, Turok 2 einmal anzuspielen, wir haben jedoch trotzdem eine ganze Reihe interessanter Fakten zum potentiellen Herbst-Superhit für euch zusammengestellt. Beginnen wollen wir mit der Story: Der Campaigner ist zwar tot (ihn hat man am Ende des ersten Teils ausgeschaltet), allerdings beginnt nun eine Horde Aliens unter der Führung von Oberbösewicht Primagen, die auf der Erde lebenden Dinosaurier in Killer-Maschinen zu verwandeln. Das Ziel des Spielers lautet nun, den in seinem abgestürzten Raumschiff gefangenen Primagen auszuschalten.

Das Spielkonzept

In bewährter Ego-Perspektive arbeitet man sich nun durch die angeblich absolut nebelfreien Levels, die dank brandneuer Echtzeit-Lichteffekte noch besser aussehen. Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Leveldesign nicht mehr so hüpflastig, sondern eher Adventure-orientiert. Man muß wesentlich mehr erkunden und teilweise sogar in alte Levels zurückkehren, da dort möglicherweise neue Wege aufgetaucht sind. Daß wieder eine automatische Karte enthalten sein wird, vesteht sich somit von selbst.

40 verschiedene Monster!

Im ganzen Spiel wird man auf über 40 verschiedene Kreaturen treffen, unter denen sich von kleinen Sprungsauriern bis hin zum Tyrannosaurus alles befindet, was auch den Jurassic Park-Filmen zur Ehre gereicht hätte. Besonderen Wert legt Dave Dienstbier von Iguana auch darauf, daß es von jeder Gattung verschiedene Arten geben wird, womit man dann insgesamt über 100 verschiedene Gegner im Spiel vorfindet. Sie unterscheiden sich übrigens nicht nur im Aussehen, sondern auch in ihrer Angriffstaktik und ihrer Bewaffnung. Den ohnehin schon grandios aussehenden Monstern aus dem Vorgänger werden sie dank der Skin-Technologie grafisch überle-

Durch die Verwendung eines 96 MBit-Moduls und neuer Kompressionsroutinen steht doppelt soviel Speicherplatz zur Verfügung.

Insgesamt sollen im Spiel über 40 verschiedene Monster-Arten vorkommen (hier ein Hunter).

gen sein. Diese Technik verhindert häßliche Polygon-Kanten, indem eine lückenlose Hauttextur über das 3D-Objekt gelegt wird.

Multiplayer-Mode?

Spätestens seit GoldenEye 007 ist klar, daß ein Multiplayer-Mode auch in einem Actionspiel Sinn macht. Ob Turok 2 jedoch mehr als einen Spieler an den Controller läßt, wurde bislang noch nicht verraten. Fest steht nur, daß man dank der Rumble Pak-Unterstützung herannahende Dinosaurier schon frühzeitig erkennen kann. Damit auch noch ein umfangreicher Soundtrack auf dem Modul Platz findet, wird Acclaim vermutlich eine 96 MBit-Cartridge einsetzen. Dank neuer Kompressionsroutinen (es paßt 40% mehr auf eine Cartridge als zuvor) wird Turok 2 mehr als doppelt so groß werden wie sein 64 MBit- Vorgänger. Wir hoffen, daß wir euch schon in der nächsten Ausgabe erste Screenshot aus dem Spiel zeigen können!

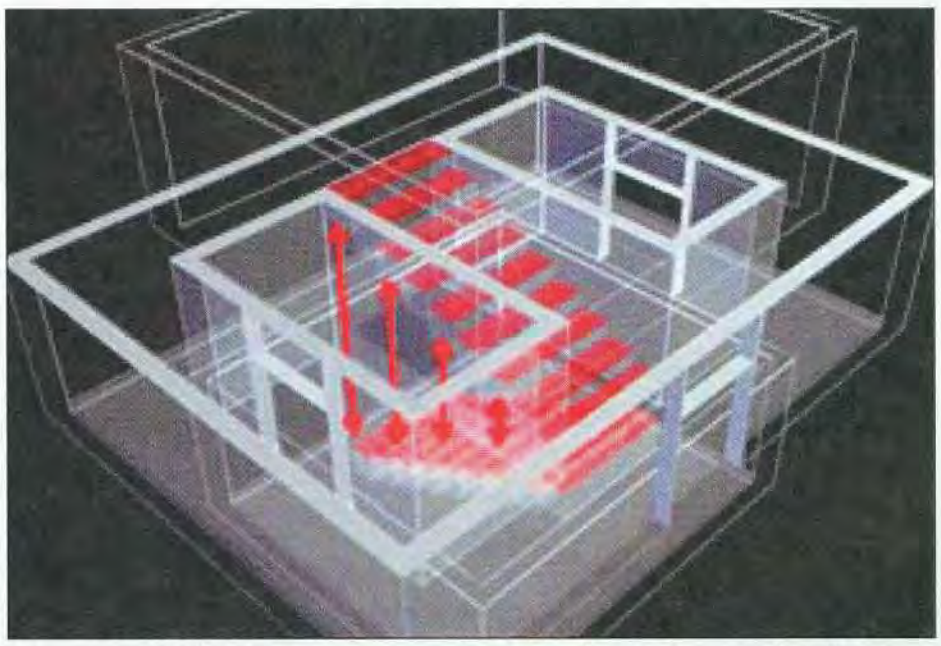
Hans Ippisch

Für Turok 2 werden aufwendige Lichteffekte versprochen, die derartige Lichtstrahlen ermöglichen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Turok 2*
Genre: *3D-Action*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *August*
Einschätzung: ..... *sehr gut*

Beurteilung: Wenn Iguana sein Versprechen halten kann, dann steht uns ein 3D-Shooter ins Haus, der sogar GoldenEye 007 deutlich übertrifft. Wir sind gespannt!



Die roten Pfeile deuten an, daß sich innerhalb eines Gebäude Treppen verschieben können.

ZIRO TEC
SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen
Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64 Spiele

Acclaim Sports Soccer*	tba	Multi Racing Championship	125
Automobil Lamborghini	125	Nagano Winter Olympics*	139
Blast Corps	109	NBA Pro 98*	129
Bomberman 64	87	NBA Hang Time 64	124
Chamäleon Twist	125	NFL Quarterback 98	129
Clayfighter 63 1/3	139	NHL Breakaway 98*	tba
Cruisin`USA	85	Pilotwings	105
Dark Rift	129	San Francisco Rush	129
Deadly Arts* (G.A.S.P.)	139	Snowboard Kids*	85
Diddy Kong Racing	85	St. Andrews Golf*	tba
Extreme G	139	Star Wars: Shadows of the Empire	124
F1 Pole Position	129	Super Mario 64	83
FIFA Soccer 64	99	Tamagotchi 64*	tba
FIFA 98	129	Tetrisphere*	85
Fighter´s Destiny*	tba	Top Gear Rally	129
Forsaken*	tba	TUROK Dinosaur Hunter	129
Goemon*	144	Wave Race 64	83
Hexen	129	Wayne Gretzky´s 3D Hockey	127
Holy Magic Century*	tba	Wayne Gretzky´s 3D Hockey 98*	127
Int. Superstar Soccer	129	WCW vs. NWO*	134
John Madden 64	129	Wetrix*	tba
Lylat Wars incl. Rumble Pack	129	Wild Choppers*	tba
Mace: The dark Age*	tba	WWF Warzone*	tba
Mario Kart 64	83	Yoshi´s Story*	107
Mischief Makers	83	Zelda 64*	tba

Bestellannahme :
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

NINTENDO 64 Zubehör

Control Pad Original color	54	Memory Card 1 MB	29
Control Pad Trident	40	Memory Card 4 MB	69
Control Pad Trident pro	48	RF Unit	33
Control Pad Verlängerung	19	RGB Kabel	19
Gamebuster	99	Rumble Pack	35
Gamekiller	55	Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin
Sony PlayStation · Sega Saturn · Sega Mega Drive
Neu- und Gebraucht-Spiele
Nintendo 64 · Super Nintendo · PC CD-ROM

Aus unserem N64-Angebot:

GoldenEye 007
PAL

Blast Corps
Deutsch

FIFA Soccer '98
Deutsch

Und jetzt besonders günstig:
Chameleon Twist (dt.) neu . 129,00 | F1 Pole Position (dt.) neu 99,90
Dark Rift (dt.) neu ..... 119,00 | Turok (dt.) gebraucht 89,00

NBA Pro '98'
Deutsch

Nagano Winter Olympics '98
Deutsch

Lamborghini 64
Deutsch

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!
Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
MEDIAATTACK
Games & Service
Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

3D-Beat 'em Up, 1-2 Spieler, GT Interactive

BIO FREAKS

Nach War Gods und Mace: The Dark Age unternimmt GT Interactive einen dritten Anlauf auf den N64-Prügelthron, der derzeit von Fighters Destiny besetzt ist. Wie sind die Chancen?

Durch die Verwendung der Soft Skin-Technologie wurden häßliche Polygon-Kanten vermieden.

Die künstlichen Kämpfer wurden mit prachtvollen Waffen ausgestattet.

Schneller als erwartet eröffnet GT Interactive die dritte Prügel-Runde auf dem Nintendo 64. Entgegen der ursprünglichen Planung wird nämlich Bio Freaks gar nicht erst in die Spielhalle kommen, sondern gleich auf dem Nintendo 64 sein Debüt feiern.

Der Name ist übrigens eine Abkürzung für die Typenbezeichnung der insgesamt zehn Kämpfer (inklusive zweier versteckter Charaktere). Sie steht für Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids, was wohl bedeuten soll, daß es sich um künstliche Wesen handelt, die keine Gnade kennen und ab und zu auch fliegen können. Dementsprechend brutal geht es dann auch auf den elf interaktiven 3D-Kampfarenen zu, die Überraschungen wie Lavaschluchten bereithalten. Abgesehen von der wirklich brillanten Soft Skin-Darstellung der Kämpfer überzeugt auch das reichhaltige Special Move-Sortiment, was uns auf einen neuen Referenz-Titel hoffen läßt.

Hans Ippisch

Die Zweikämpfe laufen zum Teil übertrieben brutal ab.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Bio Freaks***
Genre: ..... ***3D-Beat 'em Up***
Spieler: ***1-2***
Levels: ..... ***tba.***
Hersteller: ..... ***GT Interactive***
Preis: ..... ***ca. DM 150,-***
Release: ***1.10.98***
Einschätzung: ..... ***Gut***

Beurteilung: Abgesehen von den unnötig brutalen Spezialeffekten ist Bio Freaks ein grafisch und spielerisch gelungenes Beat' em Up mit Tiefgang, das auch in Deutschland gute Erfolgschancen hat.

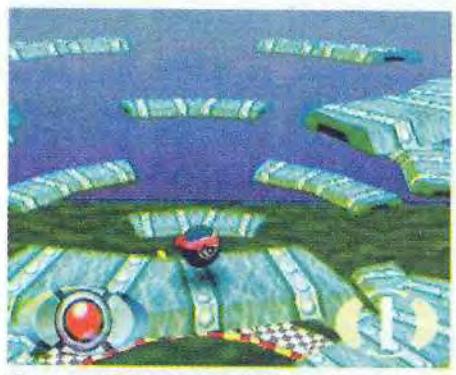
Arcade, 1-4 Spieler, Acclaim

RECKIN' BALLS

Daß es auch ein Leben außerhalb von innovationsarmen 3D-Shootern, Autorennspielen und Beat 'em Ups gibt, wollen die Turok-Macher von Iguana beweisen.

Reckin' Balls ist in allen Belangen ein ungewöhnliches Nintendo 64-Spiel, das man so sicherlich nicht von Acclaim und Iguana erwartet hätte. Alleine die Zuordnung zu einem bestimmten Genre fällt außerordenlich schwer. Man hüpft nämlich mit einem von acht verschiedenen Bällen über 100 verschiedene Strecken, die mit Loopings, Spiralen, Sprüngen, Transportern oder Gürteln vollgestopft sind. Außerdem gibt es auf jeder Strecke mindestens sieben verschiedene Gegner, die den Spielern (bis zu vier sind gleichzeitig möglich) das Leben schwermachen. Besonders spannend sind Extrawaffen wie beispielsweise eine Harpune, mit deren Hilfe man sich auf eine höhergelegene Piste ziehen kann. Das Ziel des Spiels besteht darin, so hoch wie möglich hinaufzuklettern, was durch die an eine Großstadt erinnernden Hintergründe vermittelt wird. Sollten Streckenteile die Sicht versperren, so werden diese einfach durchsichtig dargestellt.

Hans Ippisch



8 verschiedene, übrigens stets animierte Bälle warten auf ihren Einsatz.

Dieses 4-Spieler-Bild verdeutlicht, wie verschlungen die Strecken sind.

Aufgepaßt! Auf jeder Strecke hüpfen sieben verschiedene Gegner herum.

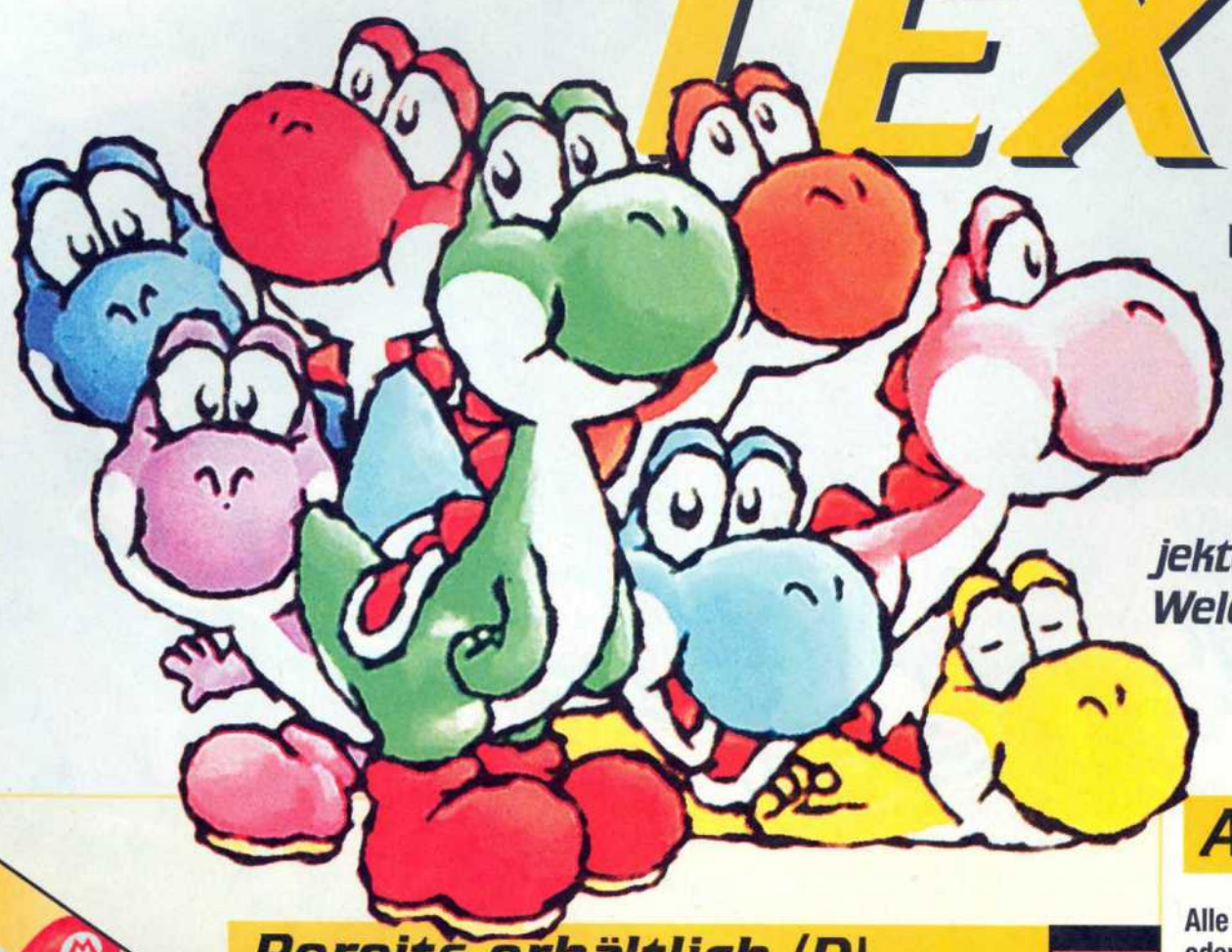
ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Reckin' Balls***
Genre: ..... ***Fun-Rennspiel***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***8 Bälle***
Hersteller: ..... ***Acclaim***
Preis: ..... ***ca. DM 150,-***
Release: ..... ***Mai***
Einschätzung: ..... ***Gut***

Beurteilung: In den Zeiten beharrlichen Sequel-Wahns zeigt sich Reckin' Balls als erfrischend originelles Fun-Rennspiel mit familienfreundlichem Konzept.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Bereits erhältlich (D) (Ab Februar)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	86%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	53%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	--
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	90%
Fighters Destiny	**Beat 'em Up**	**Ocean**	**76%**
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Madden 64	Football	E.A.	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA --
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	70%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	60%
NBA Pro '98	Basketball	Konami	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	89%
NHL Breakaway '98	**Eishockey**	**Acclaim**	**90%**
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	72%
Snowboard Kids	**Rennspiel**	**Nintendo**	**70%**
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Tetrisphere	**Knobelspiel**	**Nintendo**	**76%**
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	80%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Acclaim Sports Soccer	**Fußball**	**Acclaim**	**Mai '98**
Aero Fighters Assault	**Flugsim.**	**Konami**	**tba.**
Aero Gauge	**Rennspiel**	**Konami**	**tba.**
Deadly Arts	**Beat 'em Up**	**Konami**	**tba.**
Forsaken	**3D-Action**	**Acclaim**	**Mai '98**
Goemon	**Action-Adventure**	**Konami**	**April '98**
Holy Magic Century	**Action-Adventure**	**THQ/Konami**	**2. Quartal '98**
Olympic Hockey '98	**Eishockey**	**GT Interactive**	**17.4.98**
Rampage World Tour	**Arcade**	**GT Interactive**	**1.5.98**
Reckin' Balls	**Arcade**	**Acclaim**	**Mai '98**
Strike Zone	**Baseball**	**GT Interactive**	**1.5.98**
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	**Eishockey**	**GT Interactive**	**17.4.98**
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	1. Quartal '98
WWF Warzone	**Wrestling**	**Acclaim**	**Mai '98**
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	März '98

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Grandios! Die aktuelle spielbare Version stellt sogar Wave Race 64 in den Schatten.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .1. April '98

Fußball

Nach wie vor steht der Name dieses Fußballspiels noch nicht fest.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Mai '98

Rennspiel

Der Test zu Aero Gauge (gesprochen Aero Gaitsch) ist ab Seite 32 zu finden.

Titel: . . . . . .Aero Gauge
Hersteller: . . . . . .ASC
Release (D): . . . . . .tba.

Baseball

Vielleicht erscheint der HiRes-Knüller doch noch in Deutschland.

Titel: . . . .All Star Baseball '98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (USA): . . . . . .Mai '98

Jump&Run

Der Hit der Spielwarenmesse: Bericht ab Seite 10, Poster in der Heftmitte!

Titel: . . . . . .Banjo-Kazooie
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August 1998

Beat 'em Up

Erste Bilder zu diesem Beat 'em Up zeigen wir auf Seite 15.

Titel: . . . . . .Bio Freaks
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 1.10.98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Action

Hübsche Screenshots gibt es in Massen, doch kommt das Spiel wirklich?

Titel: .....Body Harvest

Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): 1998

Jump&Run

Flott! Der Nachfolger von Bomberman 64 ist ein typisches Jump&Run.

Titel: .....Bomberman Hero

Hersteller: .....Hudson
Release (J): .....1. Quartal '98

Action-Adventure

Derzeit gibt es von Castlevania weder neue Bilder noch neue Infos.

Titel: .....Castlevania 3D

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Jump&Run

Zu Conker's Quest gab es auf der Spielwaren-Messe leider nicht viel zu sehen.

Titel: .....Conker's Quest

Hersteller: .....Rare
Release (D): .....3. Quartal '98

Rennspiel

Cruis'n World soll schon im Sommer in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Cruis'n World

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni

Beat 'em Up

Deadly Arts (ehemals G.A.S.P.) kommt wohl erst im zweiten Quartal.

Titel: .....Deadly Arts

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Wen wundert's? Earthworm Jim 3D wurde auf das zweite Halbjahr verschoben.

Titel: .....Earthworm Jim 3D

Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....3. Quartal 1998

Beat 'em Up

Top! Das derzeit beste N64-Beat 'em Up testen wir auf den Seiten 28 und 29.

Titel: .....Fighters Destiny

Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....Februar '98

Beat 'em Up

Den Import-Test gab es in der 2/98, ein Deutschland-Release ist möglich.

Titel: .....Hiryu No Ken Twin

Hersteller: .....Culture Brain
Release (J): 28.11.97

Action-Adventure

Der Hoffnungsträger im Rollenspiel-Genre kommt von THQ und Konami.

Titel: ...Holy Magic Century Eltale

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....April '98

3D-Action

Ein exklusives Poster zu Acclaims großer Action-Hoffnung findet ihr in der Heftmitte.

Titel: .....Forsaken

Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....Mai '98

Rennspiel

Vermutlich das Rennspiel des Jahres für das Nintendo 64.

Titel: .....F-Zero X

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/ Ocean	Mai '98
„Comic Spiel"	Jump&Run	Hasbro	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Buggie Boogie	Rennspiel	Nintendo	??
Bottom Of The Ninth '98	**Baseball**	**Konami**	**1998**
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	**Rollenspiel**	**Konami**	**1998**
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Duke Raider	**3D-Action**	**GT Int.**	**1.11.98**
DN: Time to Kill	**3D-Action**	**GT Int.**	**1998**
Indiziert	3D-Action	GT Int.	??
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	??
F1 Racing Simulation	**Rennspiel**	**Ubi**	**1998**
FIFA 98: World Cup	Fußball	EA	Sommer '98
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	1998
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Golf	Golf	Nintendo	??
GoldenEye 007 2	3D-Action	Rare	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	Video System	1998
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 1. Quartal1998
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Kirby's Air Ride	Rennspiel	Nintendo	??
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Konami Hockey	**Eishockey**	**Konami**	**1998**
Last Legion X	**3D-Fighting**	**Hudson**	**tba.**
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Macross	Arcade	Tomy	März '98
Meshi Tsuri 64	**Fischen**	**tba.**	**??**
MicroMachines	Rennspiel	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Nintana Rantaro	**Arcade**	**Culture Brain**	**1998**
Nuclear Strike	**Shoot 'em Up**	**THQ**	**1998**
Olympic Hockey '98	**Eishockey**	**Midway**	**1.5.98**
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	**Flugsim.**	**Nintendo**	**Ungewiß!**
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Rats	**Arcade**	**Mindscape**	**1998**
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
„Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
„Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
„Rennspiel"	Rennspiel	Takara	1998
Road Rash	**Rennspiel**	**THQ**	**1998**
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Off Road Challenge	**Rennspiel**	**Midway**	**1.10.98**
Super Real Island	tba.	Seta	??
Susume! Taisen	**Tüftelei**	**Konami**	**1998**
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Tomorrow never dies	Action	MGM/Black Ops	??
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Unreal	3D-Action	GT Interactive	1998
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
World League Soccer	Fußball	Eidos	??

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	**Action**	**Konami**	**1999**
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	**Sport**	**Konami**	**1998**

Action-Adventure

Der mytische Ninja soll nun im April endlich sein Deutschland-Debüt feiern..

Titel: .....Goemon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Schach

Übrigens, die ELO-Zahl gibt die Spielstärke eines Schachspielers an.

Titel: .....Virtual Chess
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....1. Quartal '98

3D-Action-Adventure

Hybrid Heaven wird in der zweiten Jahreshälfte in Japan erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Jest ist neben Space Circus, Mission: Impossible und Wetrix Oceans 3. Eigenentwicklung.

Titel: .....Jest
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Sommer '98

Jump&Run

Unserer Meinung ist dieses Miyamoto-Spiel ein potentieller Superhit!

Titel: ....Jungle Emperor Leo
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

Jump&Run

Erste Bilder zum ersten N64-Spiel von Crystal Dynamics zeigen wir in den News.

Titel: ...Gex: Enter The Gecko
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.9.98

Fußball

Es ist definitiv: Ende des Jahres erscheint ein Nachfolger zu ISS64!

Titel: .....ISS64 II
Hersteller: .....Konami
Release: .....4. Quartal '98

Baseball

All Star Baseball und Strike Zone wollen Ken Griffey vom Platz fegen.

Titel: ....Ken Griffey Baseball
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 25.5.98

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker und Picture Maker und neuerdings Sound Maker.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Action

Wir hoffen, einen ersten Bericht in der nächsten Ausgabe bringen zu können.

Titel: ....Mission Impossible
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....2. Quartal 1998

64DD-RPG

Experten bezweifeln, daß es zeitgleich mit dem 64DD erscheinen wird.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Wintersportspiel

Die PAL-Version ist geringfügig anders, an der Gesamtwertung ändert sich nichts.

Titel: ..N. Winter Olympics '98
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Erhältlich

Basketball

Konamis NBA Pro '98 ist dieser Titel schon in der frühen Version überlegen.

Titel: .....NBA Courtside
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): .....27. April '98

Basketball

Der Test in der letzten Ausgabe ergab eine Gesamtwertung von immerhin 75%!

Titel: .....NBA: Pro '98
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '98

Basketball

Angeblich wird NBA Jam '99 komplett mit HiRes-Grafik ausgestattet.

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): 1.9.98

Eishockey

Den Test zum mit Abstand besten Eishockey-Spiel für N64 gibt es ab Seite 24.

Titel: .....NHL Breakaway
Hersteller: .....Acclaim
Release (USA): .....Februar '98

Simulation

Dieses Pocket Monster-Spiel erscheint als einziges für das normale N64!

Titel: ..Pikachu Genki De Chu
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....4. Quartal '98

64DD-Simulation

Eine Art Fotosafari, in der man Schnappschüsse in der Welt der Monster machen muß.

Titel: ..Pocket Monster's Snap
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

64DD-Simulation

Hier kann man seine Monster gegen die Abgesandten eines Freundes antreten lassen.

Titel: Pocket Monster Stadium
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Arcade

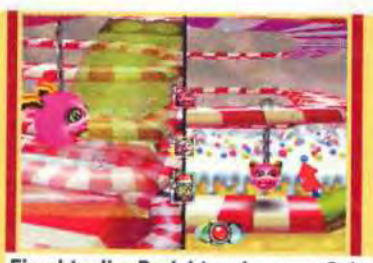
Mehr Infos zu diesem Monster-Spaß gibt es in den aktuellen News.

Titel: ...Rampage World Tour
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.5.98

Rennspiel

Entgegen anderen Ankündigungen wird Ubi dieses Spiel nicht in Europa vertreiben.

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (J): 1998



Arcade

Ein aktueller Bericht zu Iguanas Geheimprojekt steht auf der Seite 16.

Titel: .....Recking Balls
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Mai 1998

Arcade

Wir zweifeln, ob dieses Spiel jemals für das Nintendo 64 erscheinen wird!

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (USA): .....tba.

64DD-Simulation

Diese Version hat einige tolle Extra-Features (SimCopter-Unterstützung) zu bieten.

Titel: .....Sim City 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

Rennspiel

Den Test von Nintendos neuester Veröffentlichung bringen wir ab Seite 26.

Titel: . . . . . .Snowboard Kids
Hersteller: . . . . . .Nintendo/Atlus
Release (D): . . . . . .Februar

Rennspiel

Kann Imagineer die Konkurrenz von Nintendo, Atlus und Kemco übertreffen?

Titel: . . . . . .Snow Speeder
Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Wir hoffen, in der nächsten Ausgabe eine erste Reportage bringen zu können.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

3D-Action

Die Superman-Lizenz hat sicher eine Menge Potential, allerdings erst Ende Juni.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .Juni 1998

RPG

Eine kuriose Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1998

Baseball

GT Interactitve wird Mike Piazza's Strike Zone am 1.5.98 in Deutschland veröffentlichen.

Titel: . . . . . .Strike Zone
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): 1.5.98

Beat 'em Up

Tolle Animationen und durchdachtes Gameplay machen Lust auf mehr.

Titel: . . . .Super Robot Spirits
Hersteller: . . . . . .Banpresto
Release (J): . . . . . .Februar '98

Education

Den Test zur N64-Version zeigen wir euch in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . . .Tamagotchi World
Hersteller: . . . . . .Bandai
Release: . . . . . .1. Quartal '98

3D-Jump&Run

Im Juni soll das Jump&Run mit Hauptdarsteller ED erscheinen.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .März '98

3D-Action

Erste Bilder zu dieser Hithoffnung zeigen wir auf Seite 14.

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August 1998

Knobelspiel

Ein aktueller Bericht zu diesem Knobelhit folgt schon bald.

Titel: . . . . . .Wetrix
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .März/April '98

Wrestling

WWF Warzone soll angeblich auch im HiRes-Modus laufen!

Titel: . . . . . .WWF Warzone
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Mai '98

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	---
Aero Fighters Assault	3D-Shoot 'em Up	Video Systems	USA	73%
Aero Gauge	**Rennspiel**	**ASC**	**Japan**	**69%**
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	---
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Japan	44%
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/ Europa	---
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	---
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA/Europa	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	---
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Tüftelei	Video System	Japan	60%
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	---
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
MK Mythologies	**Scroll-Beat 'em Up**	**GT Interactive**	**USA**	**68%**
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	---
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%
Robotron 64	**Action**	**Crave**	**USA**	**19%**
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
SimCity 2000	**Simulation**	**Imagineer**	**Japan**	**---**
Snobo Kids	Rennspiel	Atlus	Japan	70%
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%
Tamagotchi World	**Simulation**	**Bandai**	**Japan**	**---**
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey	Midway	USA	76%
Virtual Pro Wrestling	**Wrestling**	**Asmik**	**Japan**	**80%**
WCW vs. NWO	Wrestling	THQ	USA	80%
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	Japan	84%

Denkspiel

Endlich ist es auch in Deutschland erhältlich! Der Test ist auf Seite 30.

Titel: . . . . . .Tetrisphere
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Halbjahr 1998

Action

Thornado ist die inoffizielle Fortsetzung von Turrican.

Titel: . . . . . .Thornado
Hersteller: . . . . . .Factor 5
Release (D): . . . . . .tba.

Rennspiel

Aufgrund von 1080° Snowboarding hat Kemco das Spiel auf September verschoben.

Titel: . . . . . .Twisted Edge
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (J): . . . . . .September 1998

Rennspiel

Überraschung! Ubi Soft hat mit VR3000 einen Extreme G-Rivalen in Vorbereitung.

Titel: VR3000
Hersteller: . . . . . .Ubi
Release (D) . . . . . .Juni

Jump&Run

Die deutsche Version wird mit einem höheren Schwierigkeitsgrad ausgestattet.

Titel: . . . . . .Yoshi's Story
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .März '98

RPG

In Japan im März, in Deutschland wohl erst im September.

Titel: . .Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): März1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(1)	**Diddy Kong Racing**	3
2.	(4)	Super Mario 64	10
3.	(6)	Lylat Wars	3
4.	(2)	Int. Superstar Soccer 64	8
5.	(7)	FIFA 98	2
6.	(5)	GoldenEye 007	4
7.	(15)	Turok: Dinosaur Hunter	10
8.	(3)	Mario Kart 64	7
9.	(9)	Bomberman 64	3
10.	(11)	Extreme G	4
11.	(8)	Wave Race 64	9
12.	(13)	Blast Corps	6
13.	(Neu)	NFL Quarterback ´98	1
14.	(Neu)	Nagano Winter Olympics	1
15.	(Neu)	San Francisco Rush	1

Diddy Kong Racing beherrscht weiter die Leser-charts. Es sammelte fast doppelt so viele Punkte wie Super Mario 64, das überraschend auf Platz 2 zurückkehrte. Ebenfalls interessant ist der Sprung von Turok und das Duell zwischen ISS64 und FIFA 98, das Konami noch einmal für sich entscheiden konnte.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

		N64	Monat
1.	(2)	**FIFA 98**	2
2.	(1)	Diddy Kong Racing	3
3.	(7)	Turok: Dinosaur Hunter	9
4.	(3)	Bomberman 64	3
5.	(5)	F1 Pole Position 64	4
6.	(9)	Mario Kart 64	7
7.	(8)	Super Mario 64	8
8.	(14)	Multi Racing Championship	3
9.	(4)	Extreme G	4
10.	(Neu)	San Francisco Rush	1
11.	(12)	NFL Quarterback ´98	2
12.	(Neu)	Mischief Makers	1
13.	(10)	Lylat Wars	5
14.	(11)	Automobili Lamborghini	3
15.	(13)	Top Gear Rally	3

Ein kleine Sensation gelang FIFA 98! Es verdrängte das scheinbar unschlagbare Diddy Kong Racing auf den zweiten Platz und warf Int. Superstar Soccer 64 sogar komplett aus den Charts. Daß Turok mittler-weile besser läuft als Extreme G, liegt wohl an den zahlreichen N64-Neulingen, die sich mit den Klassi-kern eindecken.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Yoshi's Story**	2
2.	(2)	Tamagotchi World	2
3.	(3)	Diddy Kong Racing	2
4.	(6)	Aero Gauge	2
5.	(4)	Wild Choppers	2
6.	(Neu)	64 Oozumo	1

Die Spitzenplazierungen von Diddy Kong Racing und Yoshi's Story in den japanischen Videospiele-charts für alle Systeme waren offensichtlich Ausnahmeerscheinungen, denn Neuheiten wie Aero Gauge, Tamagotchi World oder Wild Chip-pers tauchen in den Famitsu-Rankings nur ganz selten auf.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(WE)	**GoldenEye 007**	5
2.	(1)	Diddy Kong Racing	3
3.	(2)	WCW vs. NWO	2
4.	(4)	John Madden 64	3
5.	(3)	NFL Quarterback Club ´98	3
6.	(5)	Aero Fighters Assault	3

Völlig überraschend für alle Insider kehrte Golden-Eye 007 an die Spitze der amerikanischen Ninten-do-Verkaufscharts zurück und verdrängte den Rekordhalter Diddy Kong Racing auf den zweiten Rang. Von diesem Spiel wurden innerhalb von zwei Monaten fast zwei Millionen Stück verkauft! Enorm gut läuft auch das Wrestling-Spiel von THQ!

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 45), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda : Ocarina Of Time	9
2.	(4)	Yoshi's Story	4
3.	(2)	F-Zero X	3
4.	(5)	Banjo & Kazooie's Big Adv.	4
5.	(WE)	Turok 2	1
6.	(6)	1080° Snowboarding	2

Zelda: The Ocarina Of Time bleibt weiterhin mit großem Abstand an der Spitze der meistgewünschten Spiele unter unseren N-Zone-Lesern. Der ausführliche Import-Test in der letzten Ausgabe machte vielen offensichtlich auch Appetit auf Yoshi's Story, das hierzulande im März mit einem neuen Schwierigkeitsgrad erscheinen soll.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

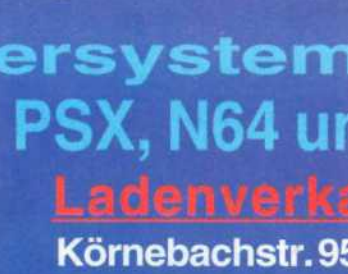
Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

TopGear-Lenkrad nur 139.-
US/JP-Adapter nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards
1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Rumble Pak nur 49.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Yoshi´s Story nur 89.-

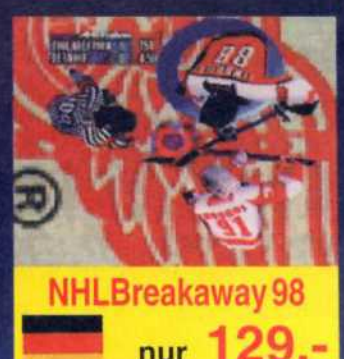

Diddy Kong Racing nur 89.-

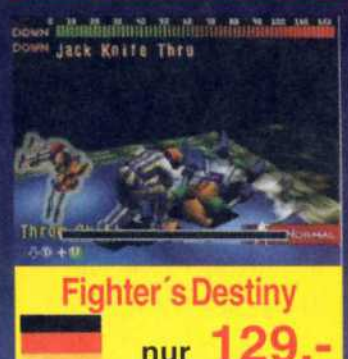
FIFA Soccer 98 nur 129.-

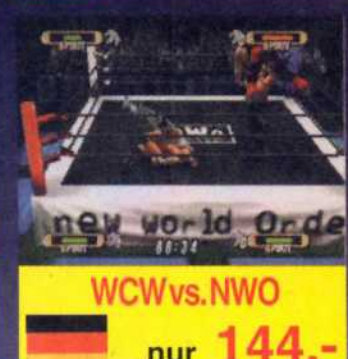
Mace nur 144.-

Tetrisphere nur 89.-

Extreme G nur 129.-


NHL Breakaway 98 nur 129.-


Fighter´s Destiny nur 129.-


WCW vs. NWO nur 144.-

Forsaken nur 144.-

NBA 98 nur 144.-

Goldeneye nur 144.-

BlastCorps	109.-	Cruis´n USA	89.-	Gretzky Hockey	129.-
Lylat Wars	129.-	F1 Pole Position	129.-	Madden Football	129.-
Pilotwings	109.-	Lamborghini	129.-	NBA Hangtime	129.-
Star Wars	129.-	Mario Kart	89.-	NFL Quarterback	129.-
Hexen 64	129.-	San Francisco R.	129.-	Winter Olympics	144.-
Turok	109.-	Snowbow Kids	89.-	Chameleon Twist	129.-
Clayfighter 63 1/3	139.-	Top Gear Rally	139.-	Mario 64	89.-
Dark Rift	139.-	Wave Race	89.-	Mischief Makers	89.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

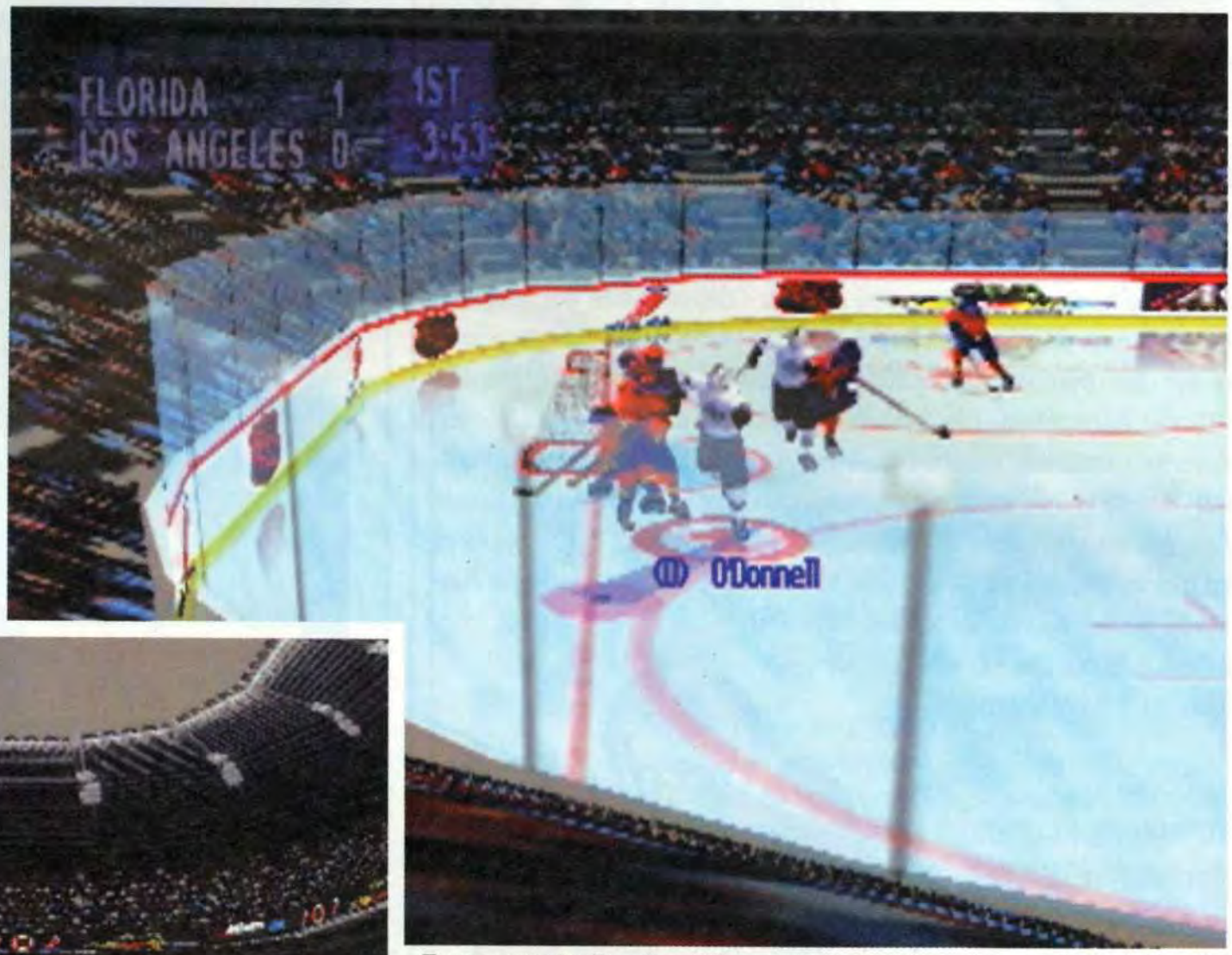
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen V... uroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM ... kasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... llwert von lieferbarer Soft... Produkt- und Preis... Lager Do... sind ausschließlich Versandpreise ab Annahme... unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei ...gerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab!
Bestellen Sie einfach per Lastschrift! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei! Jetzt Unterlagen anfordern! ... das ist Service!

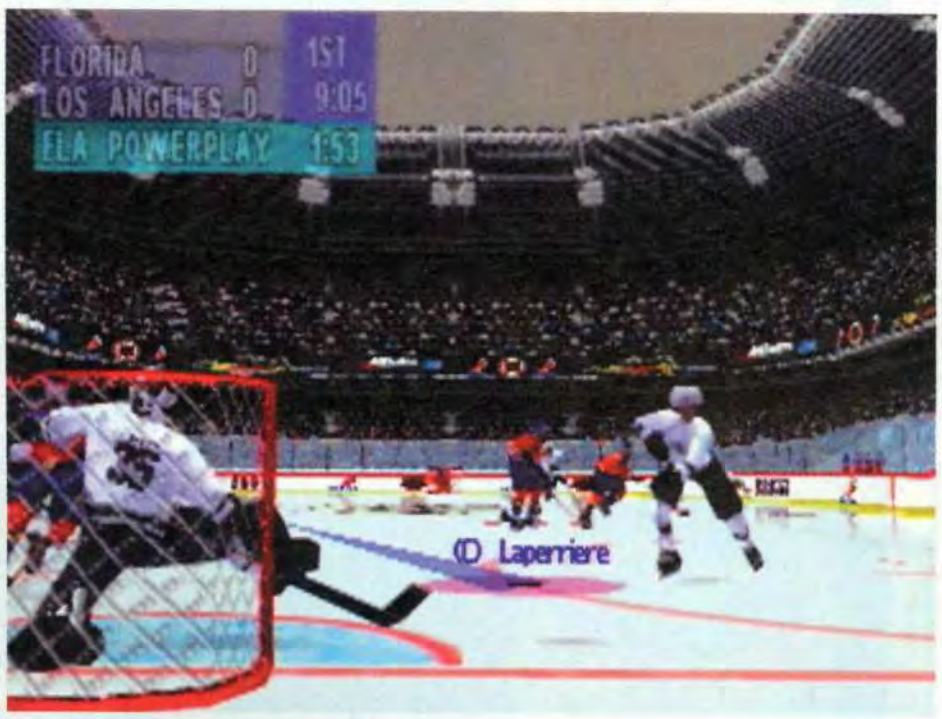
Eishockey, 1-4 Spieler, Acclaim

NHL BREAKAW

Sieht man einmal von den doch recht Arcade-ähnlichen Wayne Gretzky-Spielen ab, dann ist NHL Breakaway die erste ernstzunehmende Eishockey-Simulation auf dem Nintendo 64. Wieso NHL-Fans hier unbesorgt zugreifen können, verraten wir im kritischen Test!



Transparente Banden (die auch zersplittern können) sind für die HighTech-Werkstatt Iguana eine Selbstverständlichkeit.



Auf Wunsch zieht der Puck immer einen blauen Schweif hinter sich her, was die Spielbarkeit deutlich verbessert.

Dank der mittleren Auflösung sind die Texturen detaillierter als gewöhnlich. Man kann sogar die Namen der Spieler lesen.

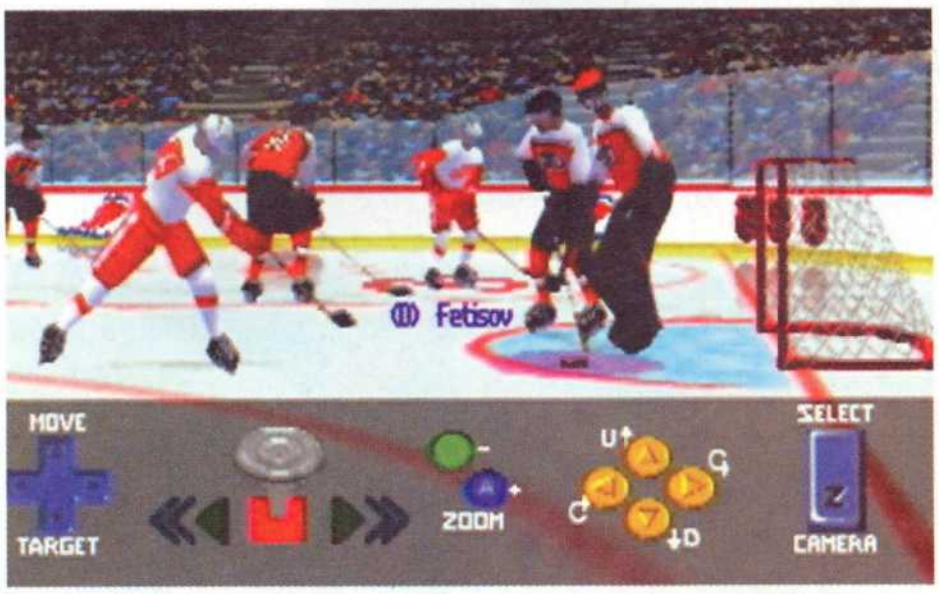
Komplex & Realitätsnah

Die Zeiten, in denen die EA Sports-Reihe unangefochten den Sportspielesektor auf dem Konsolenmarkt dominierte, sind spätestens mit der Veröffentlichung von NHL Breakaway endgültig vorbei. Nachdem Iguana mit NFL Quarterback '98 bereits den (leider in Deutschland nicht sehr bedeutsamen) Football-Thron erklimmen konnte, sichern sich die amerikanischen Entwickler mit NHL Breakaway nun auch die Führung in der noch schwach besetzten Eishockey-Liga.

N-ZONE HIT

Im Gegensatz zu Wayne Gretzky's 3D Hockey '98, das zum Teil eher an eine Art NBA Jam auf Eis erinnert, ist NHL Breakaway eine waschechte Simulation, die natürlich sämtliche Original-Spieler und Teams der nordamerikanischen Profiliga über das Eis flitzen läßt. Zusätzlich darf man in einem komfortablen Editor auch noch dreißig eigene Spieler kreieren oder andere Spieler einkaufen. Drei verschiedene Spielvarianten (Arcade, Simulation, Medium) dürften sowohl Action- als auch Simulationsanhängern gefallen. Im Arcade-Modus flitzt beispielsweise kein störender Schiedsrichter herum, während im Simulationsmodus alle Fouls geahndet werden und man die Spieler manuell ein- und auswechseln muß. Noch opulenter ist die Auswahl an Spielmodi. Neben dem üblichen Freundschaftsspiel, dem Saisonmodus, den Play Offs, dem Shoot Out und dem Trainingsspielchen gibt es auch noch das sogenannte Team Management, in dem man sich in allerbester Bundesliga Manager-Manier um alle Belange außerhalb des Feldes kümmert. Dazu gehören Einstellung und Entlas-

AY '98



Das Replay-Menü läßt keine Münsche offen. Man kann die Kamera frei über das Eis bewegen und die Spieler aus der Nähe betrachten.

MEINE MEINUNG!

NHL Breakaway '98 ist genau das, was sich viele EA-Sports-Veteranen möglicherweise von dem noch immer nicht offiziell angekündigten NHL 64 erhofft haben, nämlich ein technisch und spielerisch herausragendes Eishockey-Spiel, das mit einem aufwendigen Management-Teil auch langfristig motivieren kann. Der Hit für NHL-Fans! Hans

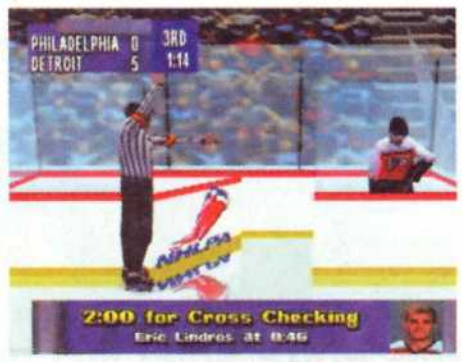
SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

sung eines Trainers, Festlegung der Team-Strategie, Aufstellen der Mannschaft und die ärztliche Behandlung. Gerade dieser Modus verhilft NHL Breakaway zu seiner Extraklasse!

Tolles Gameplay!

Dank der wirklich außerordentlich gelungenen Technik, die mit absolut flüssigem Scrolling und intuitiver Steuerung zu überzeugen weiß, bereitet das Gameplay einen Heidenspaß. Nette (übrigens stets abschaltbare) Effekte wie der Schweif, den der Puck hinter sich herzieht, oder das Zersplittern der Bandenscheibe, zeugen von der Sorgfältigkeit der Programmierer, die es immerhin schafften, das Spiel in der mittleren Grafikauflösung ablaufen zu lassen, was erstaunlich deutliche Trikot-Texturen ermöglicht. Zusätzlich kann man das Spiel noch in drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten ablaufen lassen. Der Stadionsprecher hält sich verständlicherweise mit seinen Kommentaren zurück, er verkündet lediglich Tore und ähnliches.

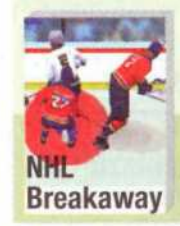
Hans Ippisch



Im Simulationsmodus ahndet der Schiedsrichter jedes Foul.

BEWERTUNG

Titel:	NHL Breakaway '98
Genre:	Eishockey
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	---
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Release:	Februar



Grafik: 85%
Sound: 73%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: 90%

Beurteilung: NHL Breakaway '98 ist ein durch und durch überzeugendes Eishockey-Spiel, das mit motivierendem Management-Teil und hervorragender Optik zu begeistern weiß.

Neu!

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt.
Komfortable Bedienung durch eingebaute Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

LX4 Tremor
Das einzige N64-Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt, und Dich trotzdem umhaut.
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Lenkrad mit Tremor-Technik
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik ohne Batterien.
Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle! **Unverb. Preisempf. 149,95 DM**

Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

Jetzt im gut sortierten Fachhandel!

Bestell-Coupon

Ich finde das neue Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten + Nachnahme.

Ich bestelle:

... Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik .. je 149,95 DM
... Stück N64 LX4 Tremor ..... je 29,95 DM
... Stück N64 LX4 Tremor + 1MB ..... je 49,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

VIDIS WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Snowboard, 1-4 Spieler, Nintendo

SNOWBOARD KIDS

Das erste Spiel aus der Reihe rekordverdächtig vieler Snowboard-Entwicklungen für das Nintendo 64 kommt gerade noch rechtzeitig vor dem Saison-Ende in Deutschland auf den Markt. Sollte man jetzt schon zugreifen?

Zu Spielbeginn gibt es sechs Strecken zur Auswahl, sollte man auf allen gewinnen, kommen angeblich drei weitere hinzu.

In diesen Kisten verstecken sich eine Reihe nützlicher Extras.

Sogar bei Dunkelheit tritt die verrückte Truppe zum Wettkampf an.

Nachdem das wohl unschlagbare 1080° Snowboarding erst im Herbst erscheinen wird und Titel wie Twisted Edge Snowboarding oder Snow Speeder bislang gar nicht offiziell für Deutschland angekündigt worden sind, hat das in Deutschland von Nintendo vertriebene Atlus-Game Snowboarding Kids freie Bahn im Kampf um die Snowboard-Freaks.

Nur für Kids?

Das Grundkonzept des in Japan als Snobo Kids bekannten Spiels klingt überzeugend. Auf zunächst sechs Pisten darf man mit einem von fünf Charakteren (Slash, Nancy, Jam, Linda, Tommy) in drei verschiedenen Spielvarianten antreten. Die Strecken sind erfreulich abwechslungsreich und unterhalten sowohl Anfänger als auch Profis. Die Guru Guru-Abfahrt ist beispielsweise noch recht einfach und perfekt für Einsteiger geeignet. Die Big Snowman-Strecke fordert dank scharfer Kurven schon mehr Aufmerksamkeit, bevor man auf dem Sunset Rock aufgrund enger Abschnitte erstmals ins Schwitzen gerät. Gleiches gilt für den Night Highway, der zwar streckentechnisch gesehen nicht so schwierig ist, jedoch aufgrund anhaltender Dunkelheit Stürze geradezu erzwingt. Für Snowboarder ungewöhnlich dürfte das Grass Valley sein, in dem man über grünes Gras schlittern muß. Ob es nach dem spektulären Dino Park noch drei weitere Strecken gibt, die man angeblich im Falle von sechs Siegen erhält, können wir euch leider noch nicht verraten, da uns dieses Kunststückchen bis zum Redaktionsschluß noch

Die fünf Comic-Helden aus Snowboard Kids rutschen auch über die Pisten, wenn kein Schnee vorhanden ist.

Spektakuläre Randbebauungen wie diesen Riesenschneemann gibt es nur vereinzelt zu sehen.

Der 4 Spieler-Modus sichert dem Spiel eine höhere Dauerspaßwertung.

nicht gelungen ist. Möglicherweise auch deswegen, weil es ausgesprochen schwierig ist, für jede Strecke das jeweils richtige der drei zur Verfügung stehenden Snowboards zu wählen. Mit dem ersten Snowboard kann man zwar die Kurven herrlich gut nehmen, dafür ist es jedoch auf der Geraden extrem langsam. Wie es sich mit den anderen Snowboards verhält, kann man sich denken. Ein gravierender Nachteil wird immer dabeisein!

Nützliche Extras?

Ein weiterer Grund für unser beständiges Scheitern dürfte das etwas unglücklich eingeteilte Extrasystem sein, das gute Fahrleistungen in den Hintergrund rückt. Egal wie weit man sich von der Spitze absetzen konnte, man darf fast davon ausgehen, daß man von einem Teller plattgemacht, einem Schneeball eingefroren oder einem Fallschirm gebremst wird. Daß die vorteilhaften Extras, die sich in übrigens in Kisten verstecken, diese Rückschläge nur geringfügig wettmachen können, macht das Duell gegen die Konsolen-Gegner auf Dauer arg frustrierend. Am Ende bleibt somit nur der Spielspaß im Duell mit bis zu drei Freunden dauerhaft erhalten.

Hans Ippisch

Für ein Snowboard-Game ist Snowboard Kids ausgesprochen farbenprächtig.

MEINE MEINUNG!

Unterhaltsam, aber kein echter Hit, so lautet mein persönliches Fazit. Wer überwiegend mit Freunden spielt, darf sich Snowboard Kids sicherlich zulegen, wer jedoch auf unterhalsame Singleplayer-Sessions mit dauerhaftem Spielspaß hofft, wird nicht glücklich werden. Technisch und spielerisch bietet Snowboard Kids gehobenes Mittelmaß. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Snowboard Kids*
Genre: ..... *Snowboard*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *6 (+3?) Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *64 MBit Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: ..... *Atlus*
Release: ..... *Februar*

Grafik: *68%*
Sound: *63%*
Dauerspaß: *73%*

Gesamtwertung: **70%**

Beurteilung: Snowboard Kids kann vor allem aufgrund seines 4 Spieler-Modus' längerfristig unterhalten, im Einspieler-Modus machen sich das monotone Streckendesign und die beschränkte Spielbarkeit bald bemerkbar.

CYBER SPACE
64 BIT POWER

SV 304 MAKO PAD
Klarer Durchblick beim Start
• Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempf. DM 59,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoge Lenkreaktion • Komplett programmierbar
• Einfache Handhabung • LED Status Indikator
• Triggersteuerung der Y-Achse
• Sichtkontrolle • Ergonomisches Design
• Slot für die Memory Card
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

SV 364 ARCADE SHARK
Den Spielekomfort aus der Halle in das Wohnzimmer holen
• Für Nintendo 64
• Digitales Steuerkreuz
• Analog-Joystick mit Metallschaft
• Neun Funktionstasten • Dauerfeuer
• Zeitlupe • Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
• Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
• Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
• 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
• Bis zu 480 Spielstände speicherbar
unverbindl. Preisempf. DM 89,95
P 375 A MEMORY CARD PLUS (o.Abb.)
• 1 MB Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 39,95
P 302 MINI MEMORY CARD (o.Abb.)
• 256 kBit Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 362 3D SHARK PAD PRO
Transparenz in jeder Bewegung
• Für Nintendo 64
• Mini-Analog-Joystick
• Digitales Steuerkreuz
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Acht Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card
• Z (Trigger) Taste
unverbindl. Preisempf. DM 69,95

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge, programmierbare Lenkreaktion
• Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
• Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
• Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
unverbindl. Preisempf. DM 149,00

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Mit einer harten Technik beförderst du deinen Gegner von der Plattform, die den Kampfring begrenzt.

Bevor du den Meister bezwingen kannst und Special Moves bekommst, mußt du 12 seiner Schüler besiegen.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Imagineer

FIGHTERS DESTINY

Nach einer Reihe von mehr oder weniger brutalen Vertretern seiner Art präsentieren uns Ocean und Imagineer nun einen eher sportlichen Zweikampf, in dem nicht nur die komplett eingedeutschten Screentexte zu begeistern wissen.

Zehn Kämpfer stehen zunächst zur Auswahl. Darunter lassen sich auch einige vertraut klingende Namen wie Ryuji, Mei Ling und Tomahawk wiederfinden, die sowohl von ihrer Statur als auch von ihren Kampftechniken stark an den Mega-Seller Street Fighter angelehnt zu sein scheinen. Andere Charaktere wie der Franzose Pierre, der Schweizer Emil oder die deutsche Kampfhenne Sabine runden das internationale Potpourri ab. Doch Fighters Destiny ist nicht nur eine freche Kopie oder irgend so ein müder Abklatsch von bekanntem und bewährtem Prügelstoff. Ausgestattet mit unterschiedlichen Voraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit oder aber Allround-Talenten, glänzen alle Recken mit individuellen Techniken und Fähigkeiten, die sie geschickt einzusetzen vermögen.

Übung macht den Meister!

Ohne größeres Studium der Anleitung erscheint der neue Titel ein wenig wie Virtua Fighter & Co. In einem dreidimensionalen Court, oder besser gesagt auf einem aus dem Boden ragenden Podest von variabler Größe, treffen die Kontrahenten paarweise aufeinander. Die Animation der Charaktere ist dabei sehr gut gelungen. Die durchweg flüssigen Sprünge, Kicks und Schulterwürfe werden aus verschiedenen Perspektiven gezoomt, und siegreiche Moves können in eindrucksvollen Wiederholungen noch einmal bestaunt werden. Daneben wirken die eckigen und bodenbedeckenden Schatten der Kämpfer, ebenso wie die flachen und regungslosen Hintergründe, ziemlich lieblos zusammengeschustert. Im Detail fehlt es scheinbar aber auch den zur Verfügung stehenden Aktionsmöglichkeiten. Nur die beiden Hauptbuttons finden Verwendung. Zudem läßt sich mit den beiden Fronttasten eine Deckungshaltung einnehmen beziehungsweise ein seitlicher Ausfallschritt durchführen. Entscheidend für die eine oder andere Attacke sowie für diverse Special Moves ist jedoch weniger die Kombination aus Button und Steuerrichtung, sondern vielmehr die Reihenfolge der einzelnen Befehle. Die schnelle Wiederholungsrate der einzelnen Padbetätigungen erkennt man erst durch deren optionale Einblendung. Nach und nach lernt man, sich auf die im einzelnen beschriebenen Moves einzustellen und aus den Kontrahenten all ihre Fähigkeiten herauszukitzeln.

Durchschaubare Punktwertungen!

Wer fand es nicht auch schon immer unfair, wenn man mit dem einen Kämpfer wild um sich

Neben der Siegerpose wird unten rechts auch erstmalig der geschlagene Verlierer eingeblendet.

Würfe über die Schulter oder über den Kopf gehören zum Standardrepertoire jeden Kämpfers.

schlagen muß, um zu siegen, während man mit einem anderen zwei-, dreimal kräftig zulangt, und schon liegt der Gegner auf dem Boden. Fighters Destiny besitzt dagegen ein durchschaubares Wertungsschema, das jeweils zwischen ein und fünf Punkte für Würfe, Niederschläge, Spezialattacken oder Ringverletzungen vergibt. Es entscheidet nicht mehr nur allein ein Energiebalken über Triumph und Niederlage, sondern eine richtige Kombination aus den effektivsten Techniken bringt die wichtigen Score-Sternchen und vielleicht auch letztendlich den Sieg. In aller Ruhe erlernen kannst du die einzelnen Bewegungen in einem speziellen Trainingsmodus mit einem geduldigen Dummy, der nicht nur blind den Kopf hinhält, sondern dir auf Wunsch auch defensive Block- und Ausweichmanöver beibringt. Auch die restlichen Optionen sorgen für ein unterhaltsam abwechslungsreiches und teilweise auch amüsantes Gameplay. Im Unterschied zu anderen Beat 'em Ups können die über ein Dutzend verschiedenen Lokations nicht direkt angewählt, sondern müssen erst nacheinander entdeckt und erobert werden. Ein variabler Schwierigkeitsgrad (Leicht bis Wahnsinn) sorgt dabei für die nötige sportliche Herausforderung. Die Benutzung eines Rumble Paks läßt dich die Hiebe deines Gegners spüren, und je kleiner man den Ring macht, desto schneller verliert man den Boden unter den Füßen. Natürlich gibt es den üblichen Story-Mode wie auch das reguläre 2 Player-Game. Interessant wird es darüber hinaus, den Meister herauszufordern. Per Zufallsgenerator tritt man gegen die verschiedenen Charaktere an, bis man schließlich auf den Besten der Besten trifft. Durch speicherbare Rekordleistungen darfst du schließlich beweisen, wie schnell du deinen Gegner auf die Bretter befördern kannst und wie lange du in Folge siegreich bist, oder aber du nimmst an einem sogenannten Rodeo teil.

Die Zweikämpfe laufen nach einem präzisen Punkteschema ab.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Trotz vielseitiger Game-Features vermag mich Fighters Destiny nicht völlig zu begeistern. Für ein Duell mit bloßen Fäusten fehlt es dem Spiel an kampftechnischen Details. Nicht einmal distanzabhängige automatische Variationen sind zu finden. Insgesamt ist Fighters Destiny aber dennoch das beste N64-Prügelspiel! *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Fighters Destiny
Genre:.....3D-Beat 'em Up
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game:.....Erfolge & Charaktere
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....10 Kämpfer + Bonuschar.
Preis:.....ca. DM 140,-
Datenträger:.....64 MBit Modul
Hersteller:.....Imagineer/Ocean
Entwickler:.....Imagineer
Release:.....März

Grafik: 70%
Sound: 62%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 76%

Beurteilung: Die vielseitigen Optionen und Spielvarianten können über das insgesamt doch recht beschränkte Schlagrepertoire nicht hinwegtäuschen.

Zu Beginn stehen 10 unterschiedliche Charaktere zur Auswahl.

Energiereiche Special Moves kosten den Gegner viel Kraft.

Denkspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

TETRISPHERE

Nach dem Import-Test vom Spätsommer vergangenen Jahres ist nun endlich auch die deutsche PAL-Version von Tetrisphere erhältlich. Mit einem recht einfachen und vielfach kopierten Spielprinzip vermag es immer noch stundenlang zu fesseln...

Wenn die Markierung für das nächste Steinchen aufleuchtet, hast du eine passende Abwurfstelle gefunden.

Im Puzzle-Mode mußt du immer komplizierter werdende Gebilde mit einer begrenzten Anzahl von Drops und Verschiebungen restlos beseitigen.

Wenn das Loch in der Kugel groß genug ist, kann der darin eingeschlossene Bot entkommen, und die Stage gilt als erfolgreich beendet.

Die verwendeten Puzzleteile sind gegenüber dem altbekannten Klassiker gleich geblieben. Die L- und T-förmigen Steinchen und quadratischen Blöcke sind nun jedoch dreidimensionale Gebilde und werden auf eine entsprechende Kugel abgeworfen. Ziel ist es zumeist, einen eingemauerten Bot (= kleiner Roboter) zu befreien, und dafür muß man ein Loch von ausreichender Größe in die Schale reißen. Statt kompletter Flächen lösen sich bereits drei deckungsgleiche Teile auf und erzeugen schnell eine mehrstöckige Kraterlandschaft auf der Oberfläche der Kugel. Mehrere zusammenpassende Steinchen ergeben eine Kettenreaktion mit erhöhter Punktwertung, wobei sich manche zuvor auch noch geeignet verschieben lassen. Fünf verschiedene Game-Modes, sieben unterschiedliche Abwurfroboter und ein mitunter drängendes Zeitlimit sorgen für die nötige Abwechslung. Richtig kniffelig wird es nach den ersten Aufstellungen besonders im Puzzle-Mode, in welchem mehr oder weniger komplexe Steinhaufen mit einer exakten Anzahl von Spielzügen beseitigt werden müssen. Hektische Soundtracks, verbunden mit einigen ansprechenden optischen Effekten, sorgen für eine würdige Inszenierung auf dem N64. Wem das noch nicht genügt, der darf sich schließlich noch im Wettstreit gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler messen und ein kleines Feuerwerk an Special-Items zum teilweisen Aufsprengen der Schale abbrennen.

Oliver Preißner

Die Kugel wird durch harte Schalensteine verstärkt, die deine Möglichkeiten verringern und dich stark behindern können.

MEINE MEINUNG!

Tetrisphere bietet genau die richtige Unterhaltung für langweilige Abende. Ohne nervenaufreibende Hektik kann man sein Geschick testen und dabei auch die grauen Gehirnzellen etwas auf Trab bringen. Ein Spiel mit Suchtcharakter, das aber an den weltberühmten Vorgänger leider nicht herankommt. Dafür ist es zu kompliziert. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Tetrisphere*
Genre: ..... *Denkspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Batterie*
Controller Pak: ..... *Nein*
Levels: ..... *300+*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *64 MBit Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: *H20*
Release: ..... *Februar '98*

Grafik: *48%*
Sound: *72%*
Dauerspaß: *79%*

Gesamtwertung: **76%**

Beurteilung: Neben einem langsam und bedächtig ansteigenden Schwierigkeitsgrad erfährt man in puncto Gameplay nur wenig Abwechslung. Wie bei vielen dieser Steinereien läßt dich auch hier die dreidimensionale Kugel nicht so schnell wieder los, zumal das Gameplay auch optisch recht ansprechend in Szene gesetzt wurde.

Theo Kranz Versand

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTR.PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)
GAME BUSTER 99,-
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, ...129,-
RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ...34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-

WCW VS. NWO (N64) 139,-

FIFA '98 WM-QUALIFIKATION 129,-
FIGHTER'S DESTINY 129,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MÄRZ) 149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄRZ)149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS (APRIL) 79,-
CASPER 69,-
FIFA 98 84,-
HARVEST MOON 99,-
KAWASAKI SUPERBIKES 99,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI 89,-
LUCKY LUKE 119,-
TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAMES 79,-
TOY STORY 69,-

FIFA 98 - WM QUALIFIKATION
(N64) 129,- (SN) 84,-

MYSTICAL NINJA GOEMON (MÄRZ)
(N64) 149,-

Game Boy

GAME BOY POCKET-VERSCH.FARB. 109,-
(ROT,GRÜN,GELB,BLAU,TRANSP.,SILBER)
BATTERY PACK - GAME BOY 9,-
LADEGERÄT - GAMEBOY 19,-

NAGANO WINTER OLYMPICS (N64) 149,-

NETZTEIL - GAME BOY POCKET 29,-
ALFRED CHICKEN 29,-
BUST A MOVE 2 69,-
DONKEY KONG LAND - CLASSICS ...44,-
DONKEY KONG LAND 3 64,-
GOEMON 59,-
HERCULES 69,-
HUGO 2 57,-
HUMANS 44,-
JURASSIC PARK 59,-
LUCKY LUKE 64,-
MARIO & YOSHI (APRIL) 29,-
POCKET BOMBERMAN 49,-
SCHLÜMPFE 3 69,-
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS ...44,-
TAMAGOTCHI 59,-
TUROK 39,-

Tamagotchi ®

BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

Unser neues kostenloses Magazin (zusammen mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit DM 3,- frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

MEMORY CARD 4 MEG 79,-
RUMBLE PAK 34,-
HYPER PAK(RUMBLE PAK+MEM. FKT.)49,-
TREMOR PAK LX4 29,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBERMAN 64 89,-
CHAMÄLEON TWIST 119,-

CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
CRUISIN USA 89,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 119,-
F1 POLE POSITION 64 99,-

N-Zone 11/97: 92%

DIDDY KONG RACING (N64) 89,-

FIGHTER'S DESTINY (N64) 129,-

LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS (MIT RUMBLE PAK) ...134,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL) ...129,-
PILOTWINGS 64 109,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-

YOSHI'S STORY (MÄRZ) (N64) 109,-

SNOWBOARD KIDS 89,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER .24,80
TETRISPHERE (MÄRZ) 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,-
WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY'98(APR.)129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR ...139,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ) 109,-

FRÜHLINGSANGEBOTE

N-Zone 6/97: 86%

TUROK (N64) 99,-
(GB) 39,-

64 Power 12/97: 86%

F1 POLE POSITION
(N64) 99,-

MULTI RACING
CHAMP. (N64) 119,-

N-Zone 7/97: 89%

INT. SUPERSTAR
SOCCER 64 (N64) 129,-

„SOLANGE VORRAT REICHT"

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (DM 3,-) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/3545222 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

Die roten Streifen im Tunnel dienen zur Beschleunigung.

Im 2 Spieler-Modus wird der Bildschirm immer horizontal gesplittet.

Rennspiel, 1-2 Spieler, ASCII

AERO GAUGE

Zwischen Extreme G, das die Charts mittlerweile wieder hinabklettert, und F-Zero X, das im Herbst erscheint, möchte ASCII die Rennspielfreaks mit Aero Gauge bei Laune halten. Gelingt ihnen dieses Vorhaben?

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1. HÄLFTE 1998

Auf den ersten Blick wirkt Aero Gauge (gesprochen: Aero Gaitsch) wie eine Mischung aus F-Zero X und Extreme G. Von ersterem stammt das waffenfreie Gameplay, bei dem es ausschließlich auf die Fahrkünste der Joypad-Piloten ankommt, von letzterem das aufwendige Streckendesign inklusive massiver Randbebauungen. Daß trotz Grand Prix-, One Match-, Time Attack- und Vs-Mode kein Superhit dabei herauskommt, liegt überwiegend an dem etwas konfusen Streckendesign, das die sechs wählbaren Raumschiffe durch planlos zusammengestellte Konstruktionen schweben läßt. Sicherlich ist es recht eindrucksvoll, wenn man in einem Tunnel durch rote Pfeile beschleunigt wird und nicht mehr weiß, wo oben und unten ist, auf echte fahrerische Herausforderungen wartet man trotz der Drift-Möglichkeit dennoch vergeblich. In der Regel düst man deshalb den sieben Computergegnern aussichtslos hinterher, wenn man einmal einen Fehler gemacht hat, da es ganz einfach keine Stellen gibt, an denen man wieder Zeit gutmachen könnte. Da hilft es auch nicht, daß die Gleiter (darunter ein witziges Joypad) absolut flüssig animiert sind, denn Schwächen gibt es leider auch bei der Grafik zu vermelden, die zwar absolut nebelfrei ist und mit schönen Effekten aufwarten kann, daß man allerdings deutlich sieht, wie die Grafik aufgebaut wird, ist ganz einfach nicht mehr zeitgemäß. Wer bereits Extreme G besitzt, kann sich Aero Gauge zweifellos sparen.

Hans Ippisch

Nebel gibt es zwar keinen, dafür sieht man jedoch, daß die Grafik teilweise recht spät aufgebaut wird.

Die Wasserstrecke sieht grafisch mit Abstand am eindrucksvollsten aus.

MEINE MEINUNG!

Auf den ersten Blick stimmen die Zutaten: Hübsches Grafikdesign, flüssiger Grafikaufbau und schnell ansprechende Steuerung machen Lust auf mehr, allerdings nur solange, bis man das mangelhafte Streckendesign und die unausgewogenen Raumschiff-Stärken entdeckt. Ein Probespiel sollte drin sein! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Aero Gauge
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	4 Strecken
Save Game:	Ja (93 Seiten)
Hersteller:	ASCII
BRD Release:	1. Halbjahr '98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	75%
Sound:	69%
Dauerspaß:	563%
Gesamtwertung:	69%

IMPORT

Action, 1-2 Spieler, Crave

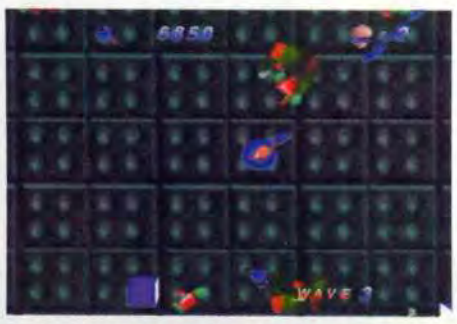
ROBOTRON 64

Die wohl unnötigste Neuauflage der Videospielegeschichte präsentiert uns Neuling Crave Entertainment mit Robotron 64, einem absolut uninspirierten Shoot 'em Up, das auf dem NES schon keiner beachtet hätte!

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Sicherlich ist Robotron einer der Urväter aller Shoot 'em Ups, dieses wirklich dünne Spielprinzip jedoch hemmungslos und ohne jegliche Verbesserungen auf eine 64 Bit-Konsole mit modernster Technik zu übertragen, ist schon ausgesprochen frech. Im Prinzip würde ich da sogar eine 1:1-Umsetzung des legendären Space Invaders interessanter finden...

Im 64 Bit-Zeitalter ist eine derart monotone Grafik nur noch peinlich.



Schaltet man in die Vogelsperspektive, kann man kaum Unterschiede zum Original erkennen.

Klassisch?

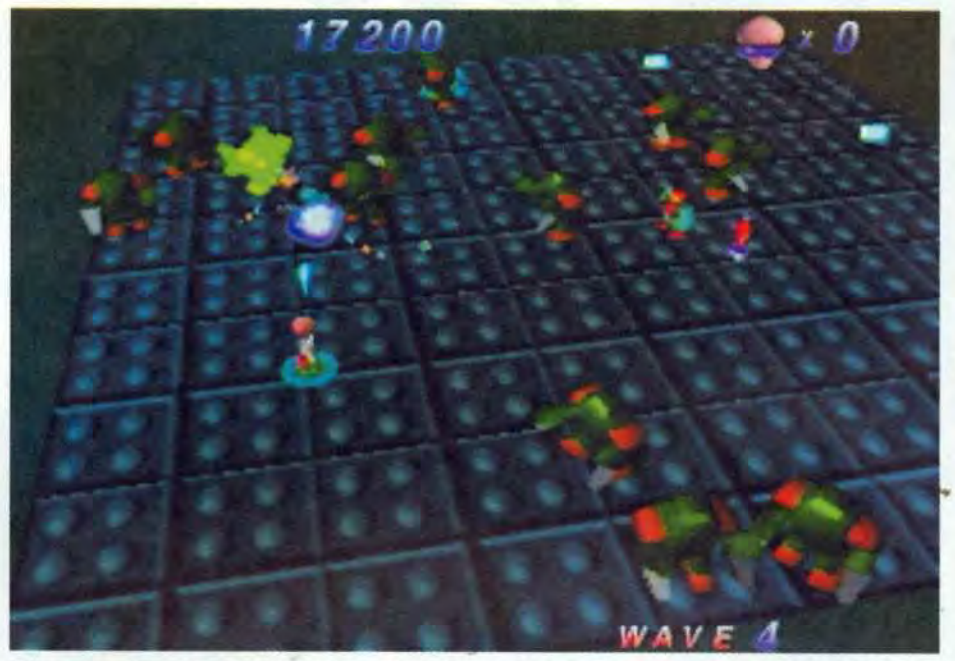
Man nehme eine flache Plattform, verzichte auf jeglichen Schnickschnack wie Mauern oder vielfältige Bodentexturen und setze ein Männchen darauf ab. Nun lasse man hordenweise Roboter von allen Seiten heranstürmen und erhöhe Level für Level die Spielgeschwindigkeit und die Roboteranzahl. Außerdem wechsle man die Muster der sich stets wiederholenden Bodenkacheln. Damit man das Schlagwort „3D" auf der Vepackung präsentieren kann, verwende man außerdem eine 3D-Perspektive, die kaschieren soll, daß man es eigentlich mit einem 2D-Spiel zu tun hat. Den Höhepunkt bildet dann der 2 Spieler-Modus, der nicht etwa zwei Teilnehmer gleichzeitig über die Plattform laufen läßt: Nein, streng nach dem Outsourcing-Prinzip übernimmt ein Spieler die Laufarbeit, während der andere das Schießen erledigt. Verliert man im Kampf gegen die flinker werdenden Roboter ein Leben, dann tauscht man die Aufgaben einfach. Was sich nun wie ein übertrieben satirisches Konzept für einen 4 Bit-Videospiel anhört, ist leider nichts anderes als die sachliche Beschreibung von Robotron 64. Daß dieses Spiel nicht wie geplant von GT Interactive veröffentlicht wurde, sondern der Newcomer Crave Entertainment auf der Verpackung als Hersteller herhalten muß, wundert uns ehrlich gesagt in keinster Weise...

Hans Ippisch

Kein Scherz: Im 2 Player-Modus übernimmt ein Spieler die Laufarbeit, und der andere schießt.

Robotron 64 ist zweifellos ein Tiefpunkt in der Geschichte des Nintendo 64.

Wenn man sich mit der R-Taste nah ranzoomt, sieht die Grafik noch am akzeptabelsten aus, allerdings wird das Game so unspielbar.



Die einzige Aufgabe des Spielers besteht darin, herannahende Roboter auszuschalten.

MEINE MEINUNG!

Ja, Robotron war eines meiner Lieblingsspiele auf dem C64. Allerdings gab es 1984 noch nicht allzuviele Shoot 'em Up-Alternativen, und die Grafik konnte für damalige Verhältnisse gerade noch überzeugen. Mit dem gleichen Spielprinzip und nur im Detail verbesserter Optik wirkt Robotron heutzutage nur noch lächerlich. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Robotron 64
Genre:	Shoot 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	200
Save Game:	Ja
Hersteller:	Crave
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 29%
Sound: 64%
Dauerspaß: 33%

Gesamtwertung: **19%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: **Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL:** *hsippisch@pcgames.de*

IN EIGENER SACHE

Einmal mehr wollen wir die Gelegenheit nutzen und euch an dieser Stelle über aktuelle N-Zone-Entwicklungen auf dem laufenden halten. Der wichtigste Punkt betrifft die aktuellen, äußerst erfreulichen Auflagenentwicklungen, für die wir uns bei euch bedanken wollen. Daß N-Zone schon nach acht Ausgaben so viele Leser haben wird, ist für uns Bestätigung und Ansporn zugleich. Wir wollen uns aber natürlich nicht auf unseren Lorbeeren ausruhen, sondern auch künftig genauestens auf eure Wünsche eingehen, aufgrund derer wir im Laufe der Zeit viele kleine Änderungen vorgenommen haben. Die Postereinführung war dabei nur der offensichtlichste Vorgang, viele andere Veränderungen, die wir auf vielfachen Wunsch durchgeführt haben, fallen wohl nur Lesern auf, die seit der ersten Ausgabe dabei sind. Daß wir euch am Erfolg teilhaben lassen wollen, habt ihr sicherlich schon vor dem ersten Durchblättern dieser Ausgabe bemerkt, denn auf der Umschlagseite solltet ihr 6 tolle Memory Card-Sticker entdeckt haben, mit deren Hilfe ihr eure Controller Paks besser auseinanderhalten könnt. Übrigens, wir lesen jeden Brief und jedes Zeugnis durch, und jede noch so kleine Anregung wird oft schon umgehend in die Tat umgesetzt. Dies dürfte vielen fleißigen Schreibern schon aufgefallen sein, die uns einen Vorschlag oder einen Hinweis zukommen ließen. Bei diesen wollen wir uns natürlich ganz besonders bedanken! Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

WAVE RACE 64

Ich habe den Brief von Chris B. gelesen und habe dazu eine Antwort auf die Frage 2. Es kann sein, daß Chris den Wellengang verändert hat. Wenn der Wellengang nicht auf Original steht, dann werden Bestzeiten nicht gespeichert. Wenn man den Wellengang umstellt, wird allerdings auch angezeigt, daß die Bestzeiten nicht gespeichert werden könnnen.

N-ZONE Vielen Dank, Philipp! Damit dürfte Chris wirklich geholfen sein.

Philipp Remmers

SAMMELKARTEN

Ich kaufe euer Heft seit der Ausgabe 1/98 und finde es einfach genial, am besten gefallen mir die Tips & Tricks-Sammelkarten. Deshalb jetzt meine Frage: Wie komme ich an die Karten der ersten sieben Ausgaben heran? Sagt jetzt nicht, ich soll mir alle Hefte nachbestellen! Das wäre ja unnötig, da mich die Berichte der älteren Hefte nicht mehr interessieren. Könnt ihr mir die Karten nicht zusenden? Ihr habt doch bestimmt noch welche übrig, zum Beispiel in der Druckerei, oder?

N-ZONE Leider haben wir hier keinerlei Hefte oder Karten übrig, die Ausgaben 6/97 und 10/97 sind derzeit beispielsweise komplett vergriffen. Leider gibt es die Sammelkarten auch nicht einzeln, sondern immer nur komplett mit dem Heft. Verständlicherweise können wir die Karten nicht einfach abschneiden, da das restliche Heft somit natürlich auch unverkäuflich würde. Eine Möglichkeit wäre jedoch denkbar: Wir könnten die Sammelkarten der ersten Ausgaben auf der Rückseite des Posters abdrucken. Auf jedes Poster würden genau sechzehn Karten passen, allerdings würde dann die schicke Vorderseite fehlen. Was haltet ihr von diesem Vorschlag?

Frank Arbogast, 67346 Speyer

TITELSEITE

Hallo N-Zone,
ich bekam gestern eure neue N-Zone, und sie war mal wieder supergut. Nur leider muß ich etwas zu euren Titelbildern sagen. Im Prinzip sind sie ja gut, nur an der Abwechselung hapert es etwas (finde ich). Zum Beispiel habt ihr bis jetzt nur Bilder sehr

bekannter Helden (Yoshi, Donkey Kong, Zelda, Mario) gebracht, und ein kleines Bild von Mario bei der N-Zone-Titelleiste war sogar schon doppelt da, und Diddy hat einmal sein Fahrzeug gewechselt. Dieser kleine Kritikpunkt tut eurem guten Image natürlich nicht sonderlich weh, trotzdem würde ich mir mal ein anderes Bild als von Nintendo/Rare wünschen. Ihr hättet doch in der Ausgabe 2/98 zum Beispiel ein Bild von einem dunkenden Karl Malone (oder einem anderen Basketballer) bringen können. Na ja, überlegt es euch mal, ob ihr nicht in der nächsten Ausgabe (steht das Titelbild von 3/98 schon fest?) mal was von einem Fremdhersteller (wie wär's mit Karl Malone, s.o.?) bringen wollt.

N-ZONE Du hast richtig erkannt, daß wir bislang immer bekannte Nintendo- oder Rare-Charaktere auf der Titelseite hatten. Der Grund dafür ist einfach: Jeder, der N-Zone zum ersten Mal sieht, soll sofort erkennen, daß es sich dabei um ein Nintendo-Fachmagazin handelt, was ja aus dem Namen nicht unbedingt hervorgeht. Insbesondere bei der Neueinführung eines Magazins ist dies besonders wichtig. Würden wir beispielsweise einen Karl Malone auf der Titelseite abbilden, würden viele N-Zone nicht als Nintendo-Magazin einstufen. Daß wir mit dieser Politik richtig lagen, beweisen die drastisch ansteigenden Verkaufszahlen. Nachdem N-Zone mittlerweile eine sehr große und außerordentlich treue Fangemeinde hat und als Nintendo-Magazin etabliert ist, werden wir demnächst auch einen Nicht-Nintendo-Charakter auf die Titelseite nehmen!

Jan Cromme , Bergisch Gladbach.

P.S.: Die Sache mit den Postern finde ich toll, insbesondere, daß sie ein fester Bestandteil der N-Zone sind.

DIDDY KONG TROPHY

Hallo N-Zone-Team!
1. Ich finde, ihr solltet die N-Zone doch ins Internet bringen, da es für die Leser auch andere Möglichkeiten gibt, wenn sie am eigenen Computer keinen Zugang zum Internet haben.

N-ZONE Wenn wir mit der N-Zone ins Internet gehen, dann wollen wir auch eine wirklich gute Website präsentieren, die ständig aktualisiert wird. Leider haben wir aber derzeit ganz einfach nicht genügend Zeit und Personal, um dies ordentlich zu machen. Wir haben mit der gedruckten N-Zone wirklich alle Hände voll zu tun.

2. Kann man euch die persönlichen Leser-Charts auch per Mail schicken?

N-ZONE Ja, kann man.

3. Indizierte Spiele dürfen wohl nun überhaupt nicht mehr erwähnt oder getestet werden, ich spreche da von DN, das es schon eine Weile zu kaufen gibt. In der „Bereits erhältlich"-Liste tauchte es bis jetzt nicht auf, aber ein anderes Spiel steht als solches noch drin. Man könnte ja wenigstens erwähnen, daß das Spiel schlecht ist (ich spreche da aus Erfahrung).

N-ZONE Grundsätzlich dürfen wir indizierte Spiele in keiner Weise erwähnen oder bewerten, da dies immer als Werbung ausgelegt werden könnte, womit wir N-Zone aus dem Handel nehmen müßten. Damit wäre jedoch niemandem gedient, weshalb wir auf euer Verständnis hoffen. In unserer „Bereits erhältlich"-Liste tauchen davon abgesehen nur Spiele auf, die offiziell in Deutschland veröffentlicht wurden, besagter Titel wurde jedoch niemals offiziell auf den Markt gebracht. Du hast wahrscheinlich einen Import aus dem europäischen Ausland gekauft.

BOND WILL RETURN

Als erstes muß ich euch ein großes Lob aussprechen. Ihr seid wirklich ein voll schräges Team. Euer Mag ist echt klasse! Was Ihr jeden Monat vollbringt, ist wirklich bemerkenswert. Nach langem Herumgrübeln sind mir schlußendlich folgende Fragen eingefallen:

1. Als megabegeisterter GoldenEye 007-Spieler würde ich gerne wissen, ob ihr schon etwas von „Tomorrow Never Dies" wißt?

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Banjo & Kazooie)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Falls du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone?
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Wie gefallen dir folgende Gimmicks?

Memory Card-Sticker:	Schulnote:____
Normale Aufkleber:	Schulnote:____
Poster:	Schulnote:____
Tattoos	Schulnote:____
Schlüsselanhänger:	Schulnote:____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Wünscht du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Memory C.-Sticker (Umschlag)	___	❑	❑	❑
Banjo & Kazooie (S. 10-12)	___	❑	❑	❑
Turok 2 (S. 14-15)	___	❑	❑	❑
Recking Balls (S. 16)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 18-21)	___	❑	❑	❑
NHL Breakaway (S. 24-25)	___	❑	❑	❑
Snowboard Kids (S. 26-27)	___	❑	❑	❑
Fighter´s Destiny (S. 28-29)	___	❑	❑	❑
Tetrisphere S. 30	___	❑	❑	❑
Aero Gauge (S. 32-34)	___	❑	❑	❑
Banjo-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Forsaken-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 44-47)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 48-49)	___	❑	❑	❑
S. Francisco Rush-Lsg.(S. 50-55)	___	❑	❑	❑
Chameleon Twist-Lsg. (S. 56-61)	___	❑	❑	❑
T & T- Sammelkarten (Umschlag)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 3/98)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 3• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Verlag 43, 69, 71
Cross 23
Cyber Games 67
Dino Verlag 33
Freak's Shop 59
Game Store 65
Gamer's Point 61
InterAct 27
Konami 2, 9, 17
Kranz 31
Media Attack 15
THQ 9
Titus 17
Vidis 25
Wial 13
ZiRoTec 15

N-ZONE So wie es derzeit aussieht, wird „Tomorrow never dies" nicht für das Nintendo 64 erscheinen, was jedoch nicht so tragisch ist, denn Rare arbeitet an einem GoldenEye 007-Nachfolger, der jedoch nicht auf der James Bond-Thematik basiert. Ob MGM mit seinem Bond-Spiel an die Qualität von GoldenEye 007 herankommt, erscheint ohnehin fraglich.

2. Ich habe ein Riesenproblem: So sehr ich mich auch anstrenge, ich bekomme bei „Diddy Kong Racing" einfach nicht mehr als 33 Ballons. Trotz eurer echt starken Komplettlösung von Diddy Kong Racing komme ich einfach nicht weiter. Wißt ihr keinen Cheat oder etwas in der Richtung?

N-ZONE Die neuesten magischen Codes findest du auf der Sammelkarte Nr. 33, vielleicht helfen sie dir ja weiter.

Serge, Luxemburg

DIDDY KONG 2

Hallo! Leider ist die Antwort auf den Trophy Mode nicht richtig. Man kann ihn frei anwählen (im Rennen), und man kann ihn auch mit mehreren Teilnehmern spielen. Also ist er durchaus mit dem GP bei Mario Kart vergleichbar.

N-ZONE Stellvertretend für viele andere Leserbriefe wollen wir hiermit klarstellen, daß man entgegen unserer Antwort in der letzten Ausgabe den Trophy-Mode auch im Rennen anwählen kann, womit er vom Spielablauf her einem Grand Prix-Mode gleicht. Sorry dafür!

Gibt's irgendwelche Tips zu DN64?

N-ZONE Zu indizierten Spielen dürfen wir leider grundsätzlich keine Tips & Tricks geben.

Sven Ponke

MACE: PALAGE

Ich lese euer Magazin von Anfang an und finde es sehr gut. Mit 34 Jahren zähle ich schon zu den „Oldies" auf dem Spielesektor, was mich aber überhaupt nicht stört. Ich habe ein Nintendo 64 und einen älteren PC (486er). Nun habe ich eine Frage: Ich habe mir das Spiel Mace: The Dark Age als PAL-Version gekauft (englisches Begleitheft). Gelten in dieser Version die selben Tips, die Ihr für die USA-Version gebt? Es würde mich freuen, eine Antwort von euch zu bekommen.

N-ZONE In den allermeisten Fällen funktionieren die Codes für ein NTSC-Spiel auch bei einer PAL-Version, wobei wir die Lauffähigkeit unserer Cheats immer für die angegebene Version garantieren. Im Zweifelsfall geht probieren über studieren.

Stephan Simon

WRESTLING

1. Welches Wrestling-Game für das N64 ist wohl besser? WCW vs. NWO oder WWF Warzone?

N-ZONE WCW vs. NWO hat uns bereits sehr gut gefallen, WWF Warzone könnte jedoch noch besser werden.

2. Ich habe ein paar Freunde, die auch N-Zone bestellt haben, jedoch noch nicht ihre Memory Card bekommmen haben. Warum?

N-ZONE Grundsätzlich wird jede Abobestellung gleich behandelt, das heißt, nachdem die Rechnung beglichen wurde, wird die Memory Card umgehend rausgeschickt.

3. Warum verdeckt „Wiz Pig" auf dem Titelbild der Ausgabe 2/98 alle anderen Systeme außer das N64? Heißt das, daß ihr nur noch Tests zu N64-Spielen macht?

N-ZONE Dies ist keine Absicht, sondern Zufall. Wir werden auch weiterhin neue Spiele für Game Boy und Super NES vorstellen, wobei für letzteres System wohl nichts mehr erscheinen wird.

Wiesi, t-online.de

BOND AGAIN

Ich lese eure Zeitschrift jetzt zum dritten Mal und schreibe auch schon zum zweiten Mal. Ich habe ein N64 und habe von GoldenEye 007 bislang nur Gutes gehört. Bei Angeboten von Händlern habe ich folgendes Angebot gelesen: „GoldenEye 007

Pal Version DM 149,90". Kann ich diese Version auch auf meinem deutschen N64 spielen?

N-ZONE PAL-Versionen laufen grundsätzlich auf deutschen Geräten, schließlich arbeiten deutsche TV-Geräte ja auch nach dem PAL-System. Nur NTSC-Version aus Japan oder Amerika funktionieren auf deutschen PAL-N64-Konsolen nicht.

Tobias Breuer, gmx.net

ZELDA!!

Stimmt es wirklich, daß der Erscheinungstermin von Zelda 64 in Japan erneut verschoben wurde, nämlich auf April '98, und daß der Erscheinungstermin im September in Deutschland nun doch ziemlich unrealistisch ist? Wann kann man voraussichtlich mit diesem Spiel rechnen?

N-ZONE Zelda: The Ocarina Of Time soll im März in Japan erscheinen, in Deutschland wird es definitiv noch dieses Jahr kommen.

SHeinr2967@aol.com

DIDDY KONG RACING

Nachdem wir (meine Frau, mein Sohn und ich) seit etwa einem Monat das exzellente „Diddy Kong Racing" spielen, stehen wir vor zwei Problemen, bei denen uns auch die Komplettlösung der N-Zone nicht weiterhelfen konnte. Bisher haben wir die ersten 4 Welten komplett durchgespielt und haben nur 39 Eier sammeln können. Wo befindet sich das 40. Ei, das man wohl braucht, um vom Leuchtturm in die „Future Welt" zu kommen? Oder bekommt man das 40. Ei, wenn man den ersten Kampf gegen Wizpig bestanden hat (das ist der Kampf, der einem bevorsteht, wenn man auf der Hauptinsel ins Maul der Statue fliegt)? Überhaupt ist in der Komplettlösung nur das zweite Aufeinandertreffen mit Wizpig erwähnt. Wo bleiben die Tips zum ersten Kampf, da hängen wir nämlich fest? Egal wie oft und wie schnell wir die Strecke bisher gefahren sind, Wizpig ist uneinholbar, und bis auf die „Speed Boosts" liegen auch keinerlei Extras auf dieser Strecke. Bitte helfen Sie uns, denn wir möchten zu gerne auch die anderen Levels kennenlernen.

N-ZONE Den ersten Kampf gegen Wizpig konnten wir leider aus Platzgründen nicht beschreiben. Sollten mehrere Leser danach verlangen, dann können wir diesen kurzen Teil sicherlich noch nachliefern. Doch nun zu Ihrem Problem: Wie Sie an den letzten fehlenden Ballon (es handelt sich dabei nicht um Eier) kommen, ist per Ferndiagnose leider nur schwer zu sagen, da wir nicht wissen, welche Ballons Sie schon haben und welche nicht. Grundsätzlich bleibt festzuhalten, daß Diddy Kong Racing sehr schwer ist. Wie man in den Weltraum kommt, beschreiben wir übrigens auf einer aktuellen Sammelkarte.

Noch ein anderer Punkt, ich habe die N-Zone abonniert und auch die Memory Card zugeschickt bekommen. Mal abgesehen davon, daß diese Memory Card ziemlich schwergängig ist – beim Einsetzen in den Controller beschäftigt mich noch eine andere Frage: Stimmt es wirklich, was in der amüsanten deutschen (?) Anleitung steht, nämlich daß die Karte unbrauchbar wird, wenn man die Batterie nicht innerhalb einer Minute wechselt? Bei den gespeicherten Spielständen kann ich mir einen Verlust der Daten ja noch vorstellen, aber daß die ganze Karte danach den Geist aufgeben soll, möchte ich doch bezweifeln.

N-ZONE Die Karte selbst geht damit natürlich nicht kaputt, allerdings werden die Spielstände gelöscht, wenn die Batterie nicht innerhalb kürzester Zeit ausgewechselt wird.

Ansonsten ein Lob für die N-Zone, sie ist sehr gut und informativ. Aber bitte, bitte – laßt das Super Nintendo nicht klammheimlich sterben. Diese Kiste hat uns soviel Vergnügen gemacht, und den größten Teil der angeschafften Module spielen wir auch heute noch sehr gerne. Wie wäre es mit einer Seite „Oldies but Goldies"?

N-ZONE In den aktuellen SNES-News haben wir genau zu diesem Thema eine Umfrage gestartet, wobei Ihr Vorschlag ebenfalls berücksichtigt wurde.

Familie Rommerskirchen

Hier sind die Gewinner!

Die rege Beteiligung an unserem großen X-Mas-Gewinnspiel machte nicht nur unserem Postboten zu schaffen. Auch die Redaktionsassistenten und der Schrank stöhnten unter der Last der rund 7.000 Postkarten, aus denen wir schließlich über 100 Gewinner zogen. Folgende Personen sollten in den vergangenen Tagen einen Preis erhalten haben:

Abraham, Marcus	06132 Halle	Lange, Markus	40627 Düsseldorf
Albrecht, Sebastian	71691 Freiberg	Legner, Florian	48431 Rheine
Arno Winarske	19063 Schwerin	Leuchte, Christian	86450 Altenmünster
Baatz, Simon	99867 Gotha	Liedtke, Ronny	01796 Pirna
Baumgarten, Björn	38350 Helmstedt	Lochauer, Karl	91301 Forchheim
Bergmann, Michaela	82490 Farchant	Löhlein, Kevin	91154 Roth
Bieler, Florian	01561 Ebersbach	Lohr, Christoph	82194 Gröbenzell
Bleck, Andre	38126 Braunschweig	Mangold Gerda	97724 Burglauer
Blotzki, Alexander	56299 Ochtendung	Mangold, Edwin	97702 Münnerstadt
Blum, Johannes	71560 Sulzbach	Mania, Anja	32760 Detmold
Böcker, Sven	31311 Hänigsen	Marano, Pietro	46419 Anholt
Böhm, Rainer	91448 Emskirchen	Meister, Max	85757 Karlsfeld
Borgardt, Romina	45355 Essen	Mercks, Florian	12205 Berlin
Bücker, Johannes	58636 Iserlohn	Messner, Susanne	47228 Duisburg
Burkert, Torsten	40764 Langenfeld	Moldering, Florian	89075 Ulm
Buse, Monika	59510 Lippertal-Oestinghausen	Mölter, Sebastian	97618 Hollstadt
Chatschatrian, David	33442 Herzebrock	Nissel, Susanne	44625 Herne
Dauth, Markus	63263 Neu-Isenburg	Ochsenfahrt, René	59457 Werl
Dellwig, Sebastian	44319 Dortmund	Pachler, Jörg	95460 Bad Berneck
Eichmann, Andreas	31303 Burgdorf	Peters, Dirk	46485 Wesel
Eikermann, Marcel	44623 Herne	Pomhorst, Tim	13505 Berlin
Emmrich, Norbert	63674 Altenstadt	Probst, Matthias	73614 Schorndorf
Enghard, Erik	60529 Frankfurt	Puschmann, Robert	39130 Magdeburg
Farin, W.	45699 Herten	Rannow, Hans	10365 Berlin
Fellner, Peter	55545 Bad Kreuznach	Rannow, Margit	10365 Berlin
Fichtner, Florian	27632 Cappel	Rannow, Simone	10365 Berlin
Frank, Christoph	50858 Köln	Roggmann, Jan	48455 Bad Bentheim
Gasser, Marcel	CH-8552 Felben	Roskos, Karsten	58840 Pleffenberg
Gehrmann, Dieter	06712 Zeitz	Rottmann, Gert	48161 Münster
Gernot, Wiedemann	27472 Cuxhaven	Ruttscheidt, Matthias	53721 Siegburg
Geyer, Siegfried	57080 Siegen	Schäfer, Christian	41366 Schwalmtal
Glaser, Josefine	88433 Ingerkingen	Schauburg, Beate	41199 Mönchengladbach
Götz, Sybille	23867 Sülfeld	Scheler, Uwe	96465 Neustadt/Coburg
Greiner, Ute	45470 Mülheim/Ruhr	Schimmel, Michael	90552 Röthenbach
Gruber, Alfred	59063 Hamm, Westf.	Schlößer, Frank	41844 Wegberg
Haage, Nick	27254 Siedenburg	Schödl, Andreas	85134 Appertshofen
Handtke, Thorsten	30453 Hannover	Scholz, Marc	73479 Ellwangen
Harder, Roland	24796 Krummwisch	Schwerdtner, Marco	95448 Bayreuth
Herrmann, Kai	50676 Köln	Semmelbauer, Sebastian	93479 Grafenwiesen
Hoffmann, Christian	42855 Remscheid	Siembab, Matthias	57074 Siegen
Hoffmann, Markus	84130 Teisbach	Smetz, Michael	86720 Nördlingen
Hoffmann, Ralf	44787 Bochum	Speth, Markus	88273 Fronhofen
Höpfner, Ole	69115 Heidelberg	Steffens, Frank	56856 Zell-Merl
Hormann, Dirk	33611 Bielefeld	Steinke, Pascal	44866 Bochum
Hörmann, Michael	85290 Geisenfeld	Stempel, Anja	36043 Fulda
Hubert, Michael	01067 Dresden	Streubel, Marco	35792 Löhnberg
Jever, Thomas	92272 Freudenberg	Tabbert, André	97688 Band Kissingen
Joas, Markus	91725 Ehingen	Thiem, Rafael	10999 Berlin
Jürgensmeier, Astrid	30851 Langenhagen	Thorsten, Matthies	56626 Andernach
Jüschke, Thomas	48607 Ochtrup	Tschinke, Alexander	38228 Salzgitter
Kästle, Alexander	72461 Albstadt	Ünlü, Sahin	74821 Mosbach
Keller, Stefan	97534 Waigelshausen	Utzinger, Andreas	83324 Ruhpolding
Kirschner, Sylvia	A-1100 Wien	Vetter, Timo	76706 Dettenheim
Klatt, Frank	22846 Norderstedt	Voigt, Kristian	24103 Kiel
Kleinke, Christoph	57439 Attendorn	Voß, Stefan	24107 Kiel
Kniebetsch, Kerstin	77704 Oberkirch	Wachenfeld, Michael	23758 Oldenburg
Knof, Patrick	33104 Paderborn	Wagenzik, Axel	27578 Bremerhaven
Knother, Tim	47906 Tönisberg	Weber, Sebastian	72766 Reutlingen
Koch, Michael	35274 Kirchhain	Weidinger, Lothar	56567 Neuwied
Koller, Oskar	50670 Köln	Wilhelms, Pascal	56841 Traben-Trarbach
König, Andre	59872 Remblinghausen	Wittrodt, Christian	78224 Singen
König, Ulf	98529 Suhl	Wolthusen, Christian	31675 Bückeburg
Korzuch, Steven	55129 Mainz	Zachwieja, Markus	44149 Dortmund
Krause, Peter	40882 Ratingen	Zilk, Wolfram	21218 Seevetal
Kretschmer, Sebastian	02826 Görlitz	Zimmermann, Andreas	39590 Tangermünde
Kurtz, Sebastian	28259 Bremen	Zobel, Michael	70736 Fellbach

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Am Beispiel von FIFA 98 kann man mal wieder sehen, wieviel Spaß Cheats & Codes machen können. Denn mit ein paar guten Tricks kann man durchaus auch mehr aus einem Spiel machen, als sich den Spaß zu verderben, indem man im Handumdrehen gewinnen kann oder unsterblich wird. Am besten ist es aber, wenn man das Spiel selbst und ohne Hilfe durchspielt und dann noch einen Cheat findet, mit dem dann wieder neues Interesse am Spiel geweckt wird. Hauptsache ist jedoch, ihr könnt die Cheats & Codes gebrauchen, die wir hier abdrucken! *Michael Erlwein*

Diddy Kong Racing (D)

Das mit Abstand erfolgreichste Spiel der Weihnachtssaison 97/98 bietet dank der magischen Codes auch einige unterhaltsame Zusatzoptionen. Wir haben die neuesten für euch zusammengestellt.

1. BLAUE BALLONS
Gib als magischen Code „ROCKETFUEL“ ein, und schon werden alle Ballons blau.

2. DOPPEL-CHARAKTER
Damit zwei Spieler mit demselben Charakter spielen können, muß man als magischen Code „DOUBLEVISION“ eingeben. Übrigens, damit man zu zweit im Abenteuer-Modus antreten kann, genügt der magische Code „JOINTVENTURE“.

3. RIESEN-CHARAKTERE
Arnold Schwarzenegger wird sich freuen: Gibt man als magischen Code „ARNOLD“ ein, dann tauchen auf dem Bildschirm Riesencharaktere auf.

4. GESCHWINDIGKEIT HALTEN
Damit man auf allen Oberflächen dieselbe Geschwindigkeit halten kann, sollte man den magischen Code „OFFROAD“ eingeben.

5. MAXIMALES POWER-UP
Der magische Code „FREE FOR FALL“ bewirkt, daß man das Power-Up in der höchsten Ausbaustufe bekommt.

6. MUSIK-TEST
Gib als magischen Code „JUKEBOX“ ein, und schon kannst du in den Audio-Optionen die Musikstücke anhören.

7. KEINE ZIPPERS
Um die Zippers aus dem Spiel zu befördern, reicht der magische Code „ZAPTHEZIPPERS“.

7. ALS TT SPIELEN
Die Uhr TT läßt sich auch als spielbarer Charakter anwählen, allerdings muß man auf allen Strecken des Spiels im Time-Challenge-Mode gewinnen, um ihn zu bekommen. Er taucht dann auf dem Character Select-Screen auf.

8. KLEINE SPIELER
Während der Code „ARNOLD“ die Spieler vergrößert, werden sie mit „TEENYWEENIES“ verkleinert.

9. FUTURE FUNLAND
Um in die Übermorgen-Welt zu gelangen, muß man in allen Trophy Races erster werden und das Wizpig-Amulett abgreifen. Man braucht die TT-Amulette nicht, um die fünfte Welt zu erreichen; will man allerdings noch einmal gegen Wizpig antreten, dann benötigt man sie.
Um in die Übermorgen-Welt zu kommen, muß man zum Trophy-Schild in der Nähe des Leuchturmes fahren und dort parken. Daraufhin geht der Charakter in den Leuchturm, welcher sich in ein Raumschiff verwandelt und gen All startet.

Fighters Destiny (D)

Farbe wechseln
Wenn du deinen Kämpfer ausgewählt hast, dann brauchst du nur bis zum Beginn des Kampfes den R-Knopf gedrückt halten.

Nachschlag
Wenn die Zeit abgelaufen ist und die Entscheidung zum Kampf verkündet wird, dann gehst du so nahe wie möglich an deinen Gegner heran. Wenn du gewonnen hast und deine Siegespose einnimmst, dann erwischt du damit auch noch den Gegner. Damit kannst du ihn sogar mit etwas Glück zur Seite drängen.

Als Boro spielen
Dazu mußt du das Spiel nur im „Easy"-Modus durchspielen.

Als Robert the Robot spielen
Du mußt jeden Gegner im „Faster"-Modus in weniger als einer Minute besiegen.

Als Joker spielen
Im „Survival"-Modus mußt du diesmal alle 100 Charaktere besiegen. Für diesen Trick brauchst du aber einen Charakter mit einem Stern. Einen Stern bekommst du, wenn du das Spiel einmal durchgespielt hast.

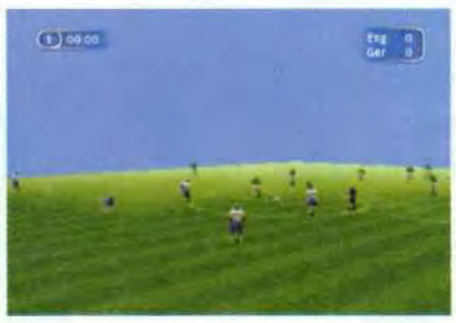
Als Master spielen
Spiele den „Master Challenge"-Modus und besiege jeden Gegner.

Siegesposen
Wenn ihr bei einem Sieg A oder B schnell hinereinander drückt, dann könnt ihr zwei verschiedene Siegesposen bewundern.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation (D)

In Electronic Arts' Fußballspiel zur Weltmeisterschaft 1998 haben sich doch glatt wieder eine lange Reihe von Cheats versteckt. Diese müßt ihr in Großbuchstaben in dem Menü eingeben, in dem ihr die Spieler editieren könnt, und ihr müßt dabei die Mannschaft wählen, die wir in Klammern angegeben haben:

ANATOLI	Hast Du alles richtig gemacht, so springen die Spieler vor Freude in die Höhe, und sie haben im Spiel übergroße Köpfe (Vancouver).
CATCH22	Stadion verschwindet (alle Teams)
DAVE	Unendliche Spielerpunkte (Vancouver)
KERRY	Kleine Spieler (Vancouver)
LASKO	Geisterspieler (Slowakei)
MARC	Pen & Paper-Modus (Kanada)
NWODEDISPU	Australien-Modus, alles steht auf dem Kopf (Australien)

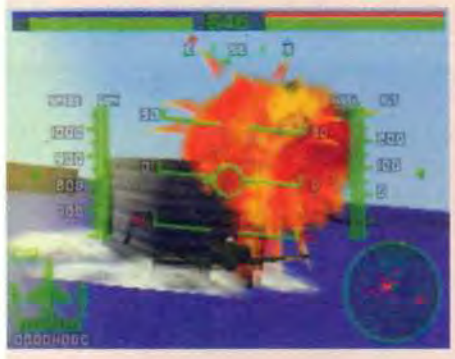


SPUD	Hot Potato-Modus, der Ball muß schnell weitergespielt werden oder die Spieler fallen zu Boden (Irland R.)
TED	Fast wie der Australien-Modus, nur die Namen und die Anzeige stehen richtig herum (Vancouver)
WARREN	Unsichtbare Wände (Wales)
WAYNE	Unsichtbare Spieler (Sheffield W.)
YUJI	Road to the World Cup Runde 2 (Japan)

AEROFIGHTERS ASSAULT (JAP)

Mao Mao aktivieren
Beim Titelbildschirm einfach C links, C unten, C rechts, C oben, C links, C rechts, C unten eingeben.

Spanky aktivieren
Finde und beende alle drei Bonus-Missionen, und der neue Pilot Spanky steht dir zur Verfügung.



Extra-Flugzeuge im Battle-Modus
Es gibt sechs neue Flieger. Die MIG25 und die MIG31 gibt es, nachdem du die ersten zwei Stages geschafft hast. Nach der vierten und der fünften Stage bekommst Du die F-22 und die KFR C2 und am Ende vom Spiel die EFA und die Rafale.

Automobili Lamborghini (D)

Bonus-Autos
Nachdem man eine Rennserie erfolgreich beendet hat, bekommt man noch neue Autos spendiert.

EASY
Arcade: Basic Serie – Porsche 959
Arcade: Pro Serie – Ferrari 512 TR
Normale Championship Serie – Bugatti EB 110 GT

EXPERT
Arcade: Basic Serie – Ferrari F-50
Arcade: Pro Serie – Dodge Viper GTS
Normale Championship Serie – McLaren F1 und umgekehrte Strecken
Die umgekehrten Strecken bekommt man aber auch, wenn man den Championship-Modus als Anfänger und als Experte geschafft hat.

Alle Tips und alle Schlüssel

SAN FRANCISCO RUSH

Hier haben wir das erste Rennspiel, das euch außer der rasenden Geschwindigkeit auch jede Menge verrückte Cheats bietet. Doch dazu erst nächsten Monat. Diesmal zeigen wir euch zunächst, wo sich alle Schlüssel befinden, damit ihr die Bonus-Autos bekommt. Einfach die Tips der Reihenfolge nach befolgen!.

KURS 1

6 Der letzte Schlüssel ist dort zu finden, wo die graue Wand nach der Ziellinie die Straße trifft. Hier erhöht sich die Grasbegrenzung und formt eine Plattform entlang der Straße. Fahre einfach die Plattform hoch, und du findest am Ende den Schlüssel.

4 Gleich nach der Golden Gate Bridge geht es in einen Tunnel. An dessen Ende bleibst du links, und du siehst kurz vor dem nächsten Checkpoint eine Lücke in der Begrenzung, die eine kleine Erhebung hochführt. Nimm diese Route und fahre, den Weg hoch und durch den kurzen Abschnitt mit Zäunen. Bleibe links und fahre langsam bis zum Schlüssel hin. Wenn du dann auf dieser Strecke weiterfährst, dann kommst du zurück auf die eigentliche Strecke.

5 Sofort nach dem Ziel fährst du nach links und folgst den drei Bäumen bis zu einer Tunneleinfahrt in der Fahrbahnbegrenzung. Fahre dort hinein und bis an sein Ende. Nachdem du herauskommst, wendest du, und du siehst den Schlüssel auf der linken Seite leicht versteckt. Folge dann der Strecke nach dem Tunnel, um eine Abkürzung nehmen und dann wieder auf die Strecke kommen zu können.

3 Dieser Schlüssel befindet sich hinter der Golden Gate Bridge über dem Grasrand links. Auch hier wirst du eine Rampe benötigen, um ihn zu erreichen. Wenn du von der Brücke fährst, siehst du links eine Rampe. Diese benutzt du aber nicht. Stattdessen nutzt du die Grasanhöhe dahinter, um die richtige Höhe für den Schlüssel zu bekommen. Du mußt so schnell und so gerade wie möglich ankommen!

2 Der nächste Schlüssel liegt gleich nach der Startlinie links. Leider befindet sich der Schlüssel weit oben in der Luft, und du mußt mit Hilfe der Abprallstelle hinter dem Schlüssel an ihn rankommen. Dazu fährst du den halben Weg über die Golden Gate Bridge und wendest dann. Fahre die Brücke zurück und bleibe rechts. Wenn die Brücke endet, fährst du weiter nach rechts auf den Fahrbahnrand. Schon bald triffst du auf das Hindernis und wirst in die Luft und bis zum Schlüssel geschleudert.

1 Den ersten Schlüssel findest du ganz einfach. Dazu mußt du umkehren und in die Sackgasse hinter dir fahren. Ganz am Ende findest du ihn in der Ecke.

START

KURS 2

2 Für diesen Schlüssel mußt du dich in eine totale Phantasiewelt begeben. Du fährst erst durch die gleichen Pylonen wie bei Schlüssel 1, doch diesmal mit 120-125 mph – und dabei immer links auf einer geraden Linie bleiben. Am Ende der Straße hebst du zur Straße gegenüber ab, landest möglichst gerade und fährst mit hoher Geschwindigkeit links weiter. Dort befindet sich am Ende ein Looping. Fahre hindurch und laß dann dein Auto nach vorne und hinten schwenken, bis du genug Geschwindigkeit hast, um den Looping zu durchfahren und den Schlüssel oben aufzunehmen. Dazu braucht man ein wenig Übung, und oft wirst du auch abstürzen. Dann hilft wieder der besagte Cheat, den es aber trotzdem erst nächsten Monat gibt. Für den Looping mußt du ca. 105 mph draufhaben, damit alles richtig klappt.

3 Dieser Schlüssel ist weitaus schwerer zu bekommen als der vorhergehende. Auf halbem Weg durch die Röhre findest du auf der Innenseite eine kleine Nische rechts. Um in diese Nische zu kommen, benötigst du ebenfalls eine hohe Geschwindigkeit, die dich aber nicht zum Unfall oder Überschlag bringen darf. Wechsle den Blickwinkel und versuche die Nische im Winkel anzugehen, dann geht es weitaus besser.

1 Gleich nachdem du durch den dritten Checkpoint nach dem Start bist, siehst du einen Weg mit Pylonen, der nach links führt – die eigentliche Strecke geht nach rechts weg. Fahre an den Pylonen entlang und dann langsam bis an den Rand der Strecke am Ende. Dann läßt du dich zur Straße unterhalb herabfallen. Landest du auf den Rädern, so kannst du bis ans Ende durchfahren und dort den Schlüssel mitnehmen. Falls nicht, dann hilft dir in diesem Fall einer der Cheats, die wir nächste Woche abdrucken.

5 Wenn du die normale Strecke wählst und am Laster vorbei eine geschwungene Strecke hinabfährst, dann kommst du unten zu einer Kurve, die nach links führt. Durchfahre sie und fahre in den Tunnel hinein, an dessen Ende du den Schlüssel findest.

7 Der letzte Schlüssel dieses Levels liegt in einem zweiten Teich, der sich hinter dem Gebäude mit dem ersten Teich befindet. Fahre langsam ins Wasser, und du findest den Schlüssel am Grund des Teiches. Dadurch baust du aber auch sicher einen Unfall.

6 Auch hier mußt du nach dem Laster und der geschwungenen Strecke beim kleinen Weiher vor dem Gebäude nach links fahren. So schleudert es dich in die Höhe, und du landest auf einer schmalen Passage, die in dem Gebäude mit den „Danger"-Zeichen versteckt ist. Hier findest du den Schlüssel. Habe Geduld, dieser Schlüssel ist sehr schwer zu finden.

4 Auf deiner Strecke kommt nach einiger Zeit ein Lastwagen, unter dessen Hänger du mit ca. 95 mph durchfahren mußt. Die eigentliche Strecke geht aber nach rechts weg. Hinter dem Hänger kommt eine Rampe, die dich bis auf das Dach des Gebäudes schleudert. Fahre über die Dächer bis zu einer gelbschwarzen Rampe. Fahre hier recht langsam drüber weg, so daß du auf der Strecke dahinter und bei Schlüssel 4 landen kannst. Um diesen Abschnitt voll als Abkürzung ausnutzen zu können, mußt du die gelbschwarze Rampe mit hoher Geschwindigkeit fahren, so daß du über das nächste Gebäude fliegst. So kommst du zu einem bisher nicht erreichbaren Abschnitt und kannst dann geradewegs ins Ziel fahren. Damit kommst du auch an ein paar engen Kurven vorbei.

KURS 3

2 Nach dem zweiten Checkpoint nach dem Start siehst du den zweiten Schlüssel. Ihn zu erreichen ist aber schon etwas schwieriger. Fahre am Schlüssel und am nächsten Checkpoint vorbei und wende dann. Nun zurück in Richtung Schlüssel und auf der mittleren gelben Linie bleiben. Du benötigst diesen langen Anlauf, um eine sehr hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Kurz vor dem Schlüssel triffst du dann auf eine Abprallstelle auf der Straße, durch die du in die Höhe saust und so den Schlüssel erreichen kannst

3 Auf dem Weg durch den Kurs siehst du auch einmal einen großen rot-weißen Turm. Links davon befinden sich zwei weiße Gebäude, zwischen denen hindurch du auf eine neue Strecke gelangst. Rechts befindet sich dann weit oben der Schlüssel. Fahre also einfach an der Seite der Straße hoch und schnappe dir so den Schlüssel.

6 Nach dem fünften Checkpoint fährst du durch die Pylonen durch und dann die Neigung hoch bis nach ganz oben, wo du dann langsamer werden mußt. Biege rechts ab, und du findest den Schlüssel an der nächsten Ecke links.

5 Nach dem fünften Checkpoint folgst du den Pylonen an China Town vorbei. Fahre dann den Berg hoch und drehe oben scharf nach rechts. Hier siehst du einen Zaun mit einer Lücke in der rechten Ecke. Fahre durch die Lücke und nach unten links in den nächsten Abschnitt. Hier siehst du die Einfahrt zu einem Tunnel. Fahre hinein und nach unten in den Raum hinab. Dieser Raum sieht aus wie ein riesiger Himmel, und du kannst dort den Schlüssel mitnehmen.

4 Kurz nach dem rot-weißen Turm geht es in einen Tunnel. Auf halbem Weg im Tunnel siehst du den vierten Schlüssel. Um ihn zu erreichen, fährst du den ganzen Weg nach unten zum Berg nach dem Tunnel. Dann drehst du herum und fährst mit voller Geschwindigkeit in der Mitte der Strecke den Tunnel hoch. Kurz bevor du in den Tunnel fährst, befindet sich eine Bodenwelle auf der Strecke, durch die du nach oben zum Schlüssel geschleudert wirst.

START

1 Gleich nach der ersten Linkskurve siehst du links ein Gebäude mit ein paar Stufen davor. Fahre diese Stufen bis zu der Plattform oben hoch, wo du den ersten Schlüssel findest.

8 Kurz vor der Startlinie siehst du auf der linken Seite der Strecke eine Straßenbahn. Zwischen der Straßenbahn und der inneren Wand befindet sich der Schlüssel. Schnappe ihn dir, und du hast alle Schlüssel dieses Kurses beisammen.

7 Nach dem letzten Checkpoint und vor der Startlinie fährst du bergab und dann nach links. Dort siehst du links eine Gras-Stelle, auf die du dann langsam fährst – dann weiter bis ganz ans Ende, wo du eine Tunneleinfahrt findest. Bei der Einfahrt drehst du nach rechts und kannst so auf die Plattform dort fahren. Auf ihr findest du auch den Schlüssel.

KURS 4

6 Nachdem du Schlüssel 5 mitgenommen hast, fährst du auf der oberen Route weiter bis zu einem roten Gebäude und einem Übergang. Fahre den Übergang entlang bis in das rote Gebäude, in dem sich auch der Schlüssel befindet.

5

Wiederhole den Vorgang von soeben, aber fahre diesmal die zweite Route. Diese geht etwas weiter, und am Ende solltest du dann nur noch so um die 20 mph drauf haben. Wenn du dann draußen landest, bist du auf einem Dach. Bremse scharf, drehe dich um und sammle den Schlüssel hinter dir ein.

3 Nach dem ersten Checkpoint folgst du der Strecke weiter und nimmst dann die erste Abbiegung rechts. Du kommst an der Grasrampe vorbei, die für die Schlüssel 4 und 5 notwendig ist. Folge der Strecke weiter nach links und halte Ausschau nach dem schwarzweiß gestreiften Gebäude rechts. Nach dem Gebäude befindet sich eine Lücke, ein Geländer und danach noch ein Gebäude. Danach solltest du eine Spalte sehen können. Diese fährst du hinab bis zum Schlüssel.

4

Kurz vor dem ersten Checkpoint, wenn die Straße nach rechts abknickt, gibt es eine Route durch die Gebäude. Folge diesem Weg bis zu einer Grasrampe. Diese mußt du mit voller Geschwindigkeit erwischen, so daß du in einem der drei folgenden Abschnitte landest. Im höchsten Abschnitt befindet sich der Schlüssel.

7 Wenn du eine Art großen Wasserfall auf der rechten Seite nach dem dritten Checkpoint und kurz vor der Startlinie siehst, dann suche nach einer gelbschwarzen Rampe dahinter. Rechts von dieser Rampe befindet sich ein Loch in der Wand. Fahre hier so schnell wie möglich hindurch und beende den Sprung danach nach rechts, so daß du rechts von der nächsten Rampe aufkommst. Hier findest du eine Spalte mit dem Schlüssel. Und wie ihr euch denken könnt, ist dieser Schlüssel wieder recht schwer zu erreichen.

8 Nimm nun die letzte Route links der Ziellinie und schaue nach links, wo du wieder einmal einen Durchgang zwischen zwei Gebäuden siehst. Dieser Abschnitt ist länger und hat ein paar ein paar rechtwinklige Kurven, die du erst richtig erkunden mußt. Fahre also langsam und hole dir den Schlüssel ganz am Schluß.

1 Gleich nach dem Start fährst du nach links zu einer Bushaltestelle. In deren Mitte siehst du den Schlüssel. Um ihn zu bekommen, mußt du zu der gelb-schwarzen Rampe links fahren und zum Abschnitt mit den Steinen in der Mitte springen. Nimm Anlauf und versuche, den letzten Teich vor dem Rand des Steinabschnittes zu erwischen. So schleudert es dich hoch in die Luft, und du landest ziemlich sicher beim Schlüssel. Auch hier macht natürlich nur die Übung den Meister.

2 Weiter links nach dem Steinabschnitt befindet sich ein großer Grasabschnitt mit einem Hügel. Oben auf dem Hügel findest du den Schlüssel. Sammle ihn ein, indem du vertikal an der Seite hochfährst und so in die Luft bis zum Schlüssel schießt.

KURS 5

1 Ein kleines Stück vor dem ersten Checkpoint kommst du an ein paar weißen Villen vorbei. Drehe dich nach rechts und fahre durch die Pylonen, am Hafenbecken und all den Villen vorbei bis nach unten an den Strand. Nun drehst du dich um und fährst zurück den Strand hoch. Dann nutzt du den Strand als Rampe und versuchst, auf der ersten oder zweiten Villa zu landen. Schaffst du das, dann geht es mit etwas Geschwindigkeit weiter nach rechts und über die Dächer bis auf das Gebäude, das ins Wasser führt. Lande auf diesem Gebäude und hole dir dann den Schlüssel am Ende des Daches.

2 Nun machst du genau das Gleiche wie soeben, nur daß du diesmal das Dach des vorhergehenden Hauses als Rampe nutzt, um auf das nächste zu gelangen. Auf diesem Dach findest du dann den Schlüssel. Dazu brauchst du sicher eine ganze Menge Versuche. Fahre aber einfach parallel zu der rechten Seite der Wand bei der Strandrampe und fahre mit 100 mph oder schneller auf die Rampe. Hier ist es besonders schwer, das Auto geradezuhalten, wenn man das erste Dach erwischt.

8 Am letzten Stück bergab in Richtung Startlinie suchst du nach einer Lücke zwischen den zwei Gebäuden rechts. Fahre dort hinein und dann scharf nach rechts. So kommst du in eine kleine Garage mit dem Schlüssel.

7 Kurz vor dem Checkpoint auf der rechten Seite befindet sich ein Weg aus Blöcken mit Gras auf beiden Seiten. Fahre hier mit höherer Geschwindigkeit hoch, um so die Rampe am Ende zu erwischen. Wenn du landest, dann stoppst du sofort und kehrst um. Der Schlüssel befindet sich unten an der Rampe.

4 Fahre langsam über die Grasrampe, die du für den dritten Schlüssel benutzt hast, dann weiter über die nächste Straße und durch die Spalte bei den Häusern dahinter. Dann die erste links durch eine weitere Spalte und dann dem Weg bis ans Ende folgen, wo du eine noch schmalere Spalte mit dem Schlüssel sehen kannst.

3 In der Wand am Hafenbecken vorbei und genau zwischen zwei gelbschwarzen Schildern mit Pfeilen befindet sich eine Lücke. Fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die Lücke und durch die Bäume dahinter. Gleich danach kommt eine Grasrampe zwischen zwei Gebäuden. Diese Rampe mußt du mit über 100 mph erwischen, so daß du in die Luft geschleudert wirst. Das Dach des folgenden Gebäudes nutzt du als zweite Rampe und versuchst, auf dem L-förmigen Gebäude vor dir zu landen. Den Schlüssel findest du dann auf dem Dach.

5 Wenn du an die große Gabelung kurz vor Checkpoint 3 kommst, bleibst du links und benutzt die Matsch-Rampe. Wenn du die Rampe triffst, dann lenkst du nach rechts und zielst auf das niedrige Gebäude vor dir. Der Schlüssel befindet sich ebenfalls dort.

6 Nimm an der Gabelung die rechte Route, und du siehst fast ganz oben am Berg eine Garage. Fahre dort hinein, und du hast den Schlüssel.

KURS 6

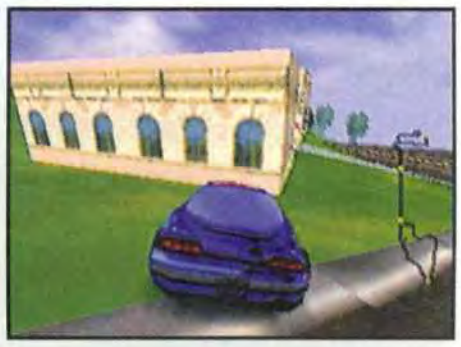
3 Wenn dann die Straße ein wenig steiler wird, dann suchst du nach einer Spalte in der Straße auf der linken Seite. Hier hebst du mit deinem Auto bei hoher Geschwindigkeit ab und zielst in Richtung der kleinen Insel, auf der sich der Schlüssel befindet.

4 An der gleichen Stelle, an der du auch die Straße verlassen hast, um Schlüssel Nr. 3 zu bekommen, fährst du links und hinter die Gebäude dort. Hinten an einem der Häuser findest du den nächsten Schlüssel.

1 Gleich nach dem ersten Checkpoint mußt du nach einer Betonwand auf der linken Seite Ausschau halten. Dort siehst du einen Holzzaun. Fahre hindurch und nimm den Schlüssel dahinter mit.

2 Nachdem du dann um die Haarnadelkurve gefahren und auch an der Brücke über das Wasser auf der linken Seite vorbei bist, fährst du auf der linken Seite und am Rand des Wassers entlang. Folge dann dem Ufer weiter, und du wirst nach einiger Zeit einen Baum kurz vor einem braunen Zaun finden. Hier findest Du auch den Schlüssel.

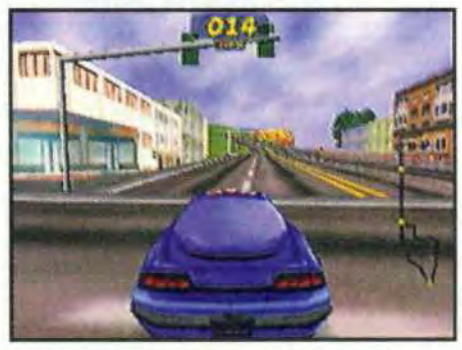
8 Direkt nach Checkpoint 3 siehst du links ein Gebäude. Fahre hier direkt durch den Eingang hindurch zum Schlüssel.



6 Knapp vor dem dritten Checkpoint fährst du rechts aufs Gras und fährst das steile Stück nach unten in Richtung See. Fahre am Ufer entlang bis zu einem Tunnel an der Seite des Berges. Fahre diesen hinab und dann direkt auf einen Looping in einer unterirdischen Höhle. Der Schlüssel befindet sich in der Mitte des Loopings. Du siehst ihn gut, wenn du seitlich auf den Looping guckst.

7 Noch in der Höhle bei Schlüssel 6 solltest du mal an die Decke schauen, die grün und gelb ist. Wenn du nun mit hoher Geschwindigkeit diagonal durch die Höhle und dann seitlich an der Wand hochfährst, so landest du oben auf der Decke der Höhle. Fahre nun nur noch die kleine Wand hoch und in ein großes Loch, in dem du den Schlüssel holen kannst.

5 Gleich wenn du um die Kurve herumgefahren bist und zu Checkpoint Nr. 3 fährst, siehst du ein Gebäude mit einer Glasecke. Biege gleich danach links ab, und du kommst auf einen großen Parkplatz. Fahre hier bis ganz ans Ende und suche dann auf der linken Seite nach dem Schlüssel, der hinter einem Gebäude herumliegt.



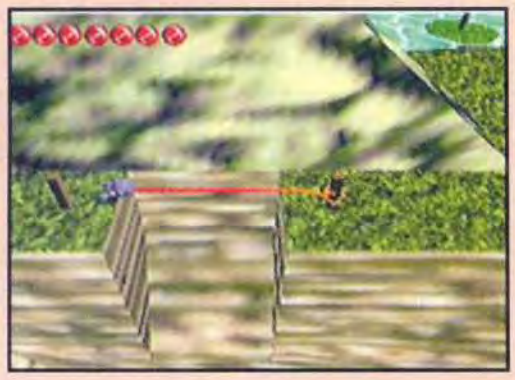
Die ersten fünf Levels

CHAMELEON TWIST

Chameleon Twist folgt den Fußstapfen von Super Mario 64 und ist ihm in Sachen Perspektive und Stil ähnlich, aber sein Charakter ist absolut einzigartig. Doch lest einfach weiter, denn wir bringen euch durch jeden der „Zungenbrecher"-Levels, damit ihr dem Spiel zeigen könnt, wo's langgeht!

JUNGLE LAND

Gleich nach dem Start solltest du in diesem Level mit dem Hasen reden. Er verspricht dir seine Hilfe und schickt dich erst einmal in den Trainingsraum, falls du noch nicht dort warst. Folge seinem Rat und nutze die fünf Trainingsräume, da einige Moves in diesem Spiel echt schwer zu meistern sind.

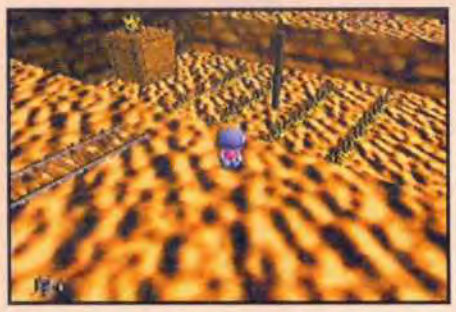


Wenn du ein Profi in Sachen Steuerung bist, dann kommst du auch gut durchs Spiel.

Hast du also mit dem Hasen geredet, dann gehst du die Stufen nach oben bis zu den Spinnen. Benutze nun die B-Taste, um deine Zunge auszurollen, und schnappe dir damit so viele Spinnen wie nur möglich. Dann benutzt du die Z- oder die B-Taste, um die Spinnen nach den restlichen Spinnen zu schleudern. Hast du sie beseitigt, dann gehst du mittels ein paar Sprüngen weiter und nutzt dann den „Zungengriff", um den Pflock auf der anderen Seite der Spalte zu schnappen. Halte B gedrückt und ziehe dich so nach drüben. Dann kommst du zu einem Teich mit Lilien und Pflöcken darauf. Doch diese sind unnötig, da du auch so einfach und sicher durchs Wasser kannst und dabei die Power-Ups mitnimmst. Steige auf der anderen Seite des Teiches heraus und folge dem Pfad dann bis zu einer Lücke im Weg. Nimm den höher gelegenen Weg, springe über den Baumstamm am Ende, klettere den hohen Stamm hoch und nimm die Krone ganz oben mit. Laß dich zum unteren Weg hinabfallen, folge dem Weg und gehe durch den Stamm hindurch, um eine weitere Krone einzusammeln. Nun weiter bis zum großen Wasserfall und dort ins Wasser. Dort „leckst" du die beiden Fische auf. Hast du beide erledigt, so läufst du hinter den Wasserfall, wo du links eine Krone findest. Weiter den Weg entlang, bis er sich teilt. Nimm den Weg oben und dort die beiden Kronen mit. Für die erste mußt du einen „Zungenstand" machen, dann nach oben springen und sie dort mitnehmen. Dann gehst du den Weg zurück und auf dem unteren Pfad weiter. Springe über die Spalte, dann die Treppen nach oben und zum Eingang zur Höhle. Gehe in die Höhle und renne dann schnell über die Brücke, durch die beiden Spinnen dahinter hindurch und durch die Türe. In diesem Raum mußt du die „Rotations"-Technik nutzen, um die Krone zu erhalten. Dazu

stellst du dich auf die Plattform, über die du hereinkommst, und schnappst dir den Pflock in der Mitte. Halte weiter B, drücke A und drücke das Steuerkreuz nach rechts. So rotierst du um den Pfahl, schnappst dir die Krone und kehrst zur Plattform am Anfang zurück. Nun auf die Plattform links und raus aus diesem Raum.

Nun wirst du im folgenden Raum von vielen Spinnen angegriffen. Zudem gibt es vier weiße Steinbrocken, aus denen die Spinnen kommen. „Lecke" die Spinnen auf und schleudere sie gegen die Brocken. So werden sie zerstört und es kommen keine neuen Spinnen nach. Dazu erscheint, nachdem du sie zerstört hast,

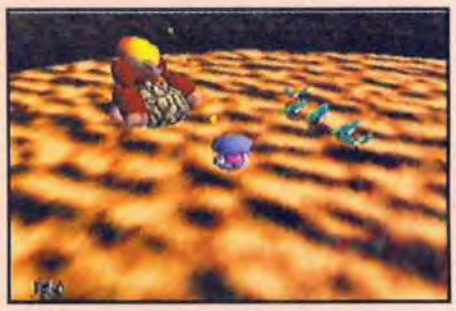


noch eine Krone über ihnen. Zerstöre also alle Brocken, nimm die vier Kronen mit und verlasse dann den Raum. Im folgenden Raum erledigst du die drei Spinnen, bevor du die Brücke überquerst, die dann zusammenbricht. Dort kannst du dann die beiden Power-Ups mit deiner Zunge einsammeln. Die Krone erreichst du mit der „Rotations"-Technik und mittels des Pflockes rechts des Ausgangs. Rotieren mußt du in Richtung der Plattform mit der Krone.

Danach wirst du im nächsten Raum von zwei Steinmonstern angegriffen. Diese machst du leicht mit den Spinnen, die sich ebenfalls in diesem Raum befinden, nieder. Sind beide Monster

erledigt, so öffnet sich die Ausgangstüre, und du kannst die beiden Kronen einsammeln und weiter durch den Level gehen.

Nun mußt du wieder die „Rotations"-Technik mit dem mittleren Pflock nutzen. Rotiere im Uhrzeigersinn und sammle die Krone ein. Dann weiter zur Plattform gegenüber und aus dem Raum heraus. Solltest du in die Grube unterhalb fallen, dann rennst du schnell an den Spinnen vorbei, auf die kleine Box und hoch zur Startplattform. Benutze dann die zwei Wagen im nächsten Raum und springe von ihnen ab, bevor sie am Ende abstürzen. Laufe den Weg entlang und springe dann nach rechts beim Ausgang



und auf eine kleine Plattform. Folge diesem Weg und sammle das Power-Up und die Krone ein. Kehre über die Plattform zurück und gehe zum Ausgang.

Laufe durch den nächsten Raum und in den Raum mit dem Endgegner, der gar nicht so schwer zu besiegen ist, wie man zunächst denkt. Hier mußt du die blauen Schmetterlinge einsammeln und sie auf den Affen werfen, wenn er gerade keinen Brocken in der Hand hat. So schleudert es den Affen zurück. Wiederhole dies schnell solange, bis der Affe von der Plattform gestoßen wird und du den ersten Level beendet hast.

ANT LAND

In diesem Level gibt es viele Räume mit Ameisen darin. Hier mußt du hauptsächlich schnell sein, so viele Ameisen wie möglich einsammeln und diese auf den Rest abfeuern. Je schneller du dies schaffst, desto schneller bahnst du dir deinen Weg.
Im ersten Raum wird diese Methode auch gleich demonstriert. Sammle also viele ein und schaffe dir dann einen Weg,

damit du die Krone einsammeln und zum Ausgang springen kannst. Renne durch den nächsten Raum und dann durch den folgenden Raum zum einzig möglichen Ausgang. Im Raum danach findest du acht Kronen und ein Power-Up. Sammle alles ein und gehe dann zum nächsten Raum, in dem du einige Ameisen einsammeln und sie gegen die Grillen schleudern mußt. Erledigst du alle Grillen,

so öffnet sich eine neue Türe, durch die du den Raum verlassen kannst.
In den nachfolgenden Räumen bekommst du einen Eindruck davon, wie du das gelbe „Marble Kid“ besiegen kannst. Um aus diesem Raum zu kommen, benötigst du die „Rotations“-Technik mittels des mittleren Pflockes. Rotiere gegen den Uhrzeigersinn, um zur Plattform zu kommen. Durch diesen Move bringst du

das „Marble Kid“ zu Fall – wiederhole den Move mehrmals, um diesen Level beenden zu können. Im nächsten Raum mußt du das Gleiche machen und zwei „Marble Kids“ zu Fall bringen. Schieße dann mit einer Ameise auf sie. Gehe dann durch die Türe hinaus, die sich öffnen wird.
Gehe durch den nächsten Raum weiter zum Ausgang. Der nächste Raum dreht sich, sobald du eintrittst, und eine lange Schlange Ameisen läuft von einer Seite zur anderen. Schnappe so viele Ameisen wie möglich und erledige die anderen damit, bis der Raum sich nicht mehr dreht und ein Ausgang erscheint.

Nun wirst du im nächsten Raum von vielen roten Raupen angegriffen. Vermeide eine Konfrontation und springe lieber in Richtung Ausgang. Danach mußt du dich gegen einen großen Haufen Ameisen behaupten. Schnappe dir ein paar Ameisen und laufe dann auf den blauen Weg und schieße auf die anderen, die auf dich zulaufen. Wiederhole dies solange, bis du eine Lücke geschaffen

hast, durch die du zur anderen Seite laufen und den Pflock in der Mitte ergreifen kannst. So kannst du zu den beiden „Herz-

Icons“ rotieren und über einen zweiten Pflock zu zwei Kronen kommen. Kehre zum blauen Pfad zurück und benutze den Ausgang. Im nächsten Raum kannst du verschnaufen und einige Power-Ups einsammeln. Einen Raum weiter mußt du die bereits angewandte Technik nutzen, um die Ameisen zurückhalten, auf den blauen Weg gehen und am Ende dieses Weges eine Krone schnappen zu können. Verlasse diesen Raum und benutze dann den mittleren Pflock, um die vier „Marble Kids“ zu Fall zu bringen. Erledige sie mit ein paar Ameisen und gehe durch den Ausgang. Laufe schnell durch den nächsten Raum und durch die einzige offene Türe in einen Raum mit zwei Plattformen. Nun mußt du im Rennen einen „Zungenstand“ am Rand der Plattform machen und dann an der höchsten Stelle den Sprung-Knopf betätigen. Nun packst du den mittleren Pflock und rotierst zur oberen Plattform hinauf. Dies muß alles schnell gesche-

hen, und du brauchst sicher einige Übung dazu. Kehre zum Raum vorher zurück und erledige die fünf Grashüpfer. Eine Tür öffnet sich, und du gehst dort hindurch.
Ein weiterer drehender Raum folgt, in dem du wie bisher vor-

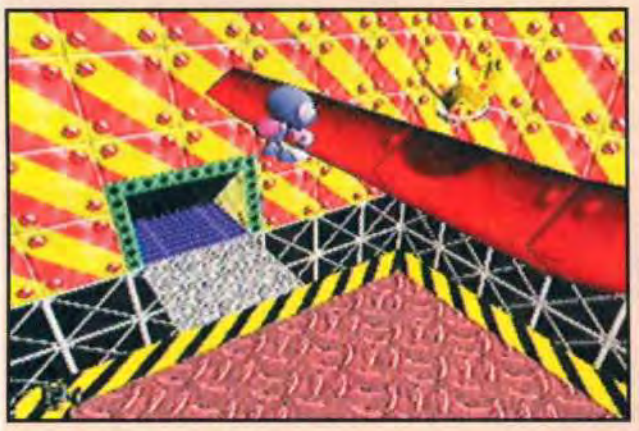
gehst. Zerstöre alle Ameisen, und der Ausgang erscheint. Im nächsten Raum befindet sich wieder ein Trupp Ameisen und am Ende eines Pfades eine Krone. Verlasse den Raum, und du wirst von superschnellen Ameisen angegriffen. Springe durch sie hindurch und zum nächsten Raum, wo du einen

„Zungenstand“ machen mußt, um die Icons erreichen zu können. Im folgenden Raum findest du den Endgegner.
Zuerst mußt du den Endgegner

aber mit der „Rotations“-Technik und dem Pflock in der Mitte zu Fall bringen.
Dann sammelst du Ameisen ein und schleuderst sie schnell auf den Endgegner. Nachdem du getroffen hast, dreht sich der Endgegner schnell zu dir hin. Benutze den Kreis auf der Plattform als Hilfe und renne solange herum, bis der Endgegner damit aufhört. Dann mußt du ihn wieder zu Fall bringen und dies sechsmal wiederholen, um siegreich zu sein.

BOMB LAND

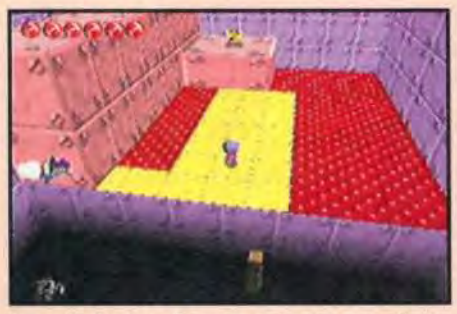
Wie man dem Namen des Levels vielleicht entnehmen kann, dreht es sich hier hauptsächlich um Bomben, und man bekommt auch gleich zu Beginn ordentlich damit



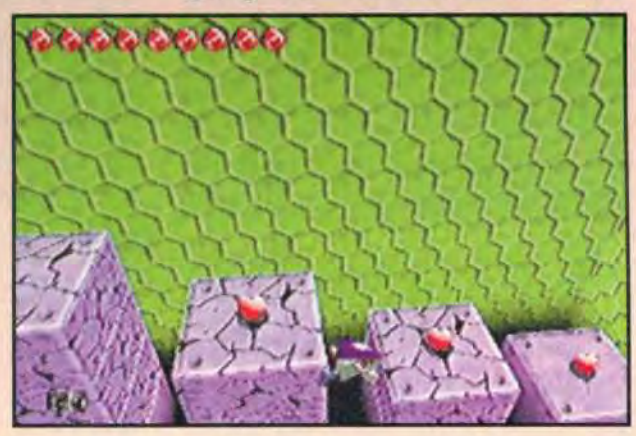
zu tun. Am Anfang mußt du aus vollem Lauf einen „Zungenstand" machen und dann abspringen, damit du die Krone hoch über dir erreichen kannst. Dann kannst du den Level richtig beginnen.
Sammle eine der blauen Schwebebomben ein und schleudere sie dann gegen die weißen Bomben am Boden. Zerstöre alle weißen Bomben, um aus dem Raum gehen zu können und so eine Krone in der Mitte freizulegen. Im nächsten Raum mußt du eine Schwebebombe einsammeln und sie auf den grauen Block am Ende des Raumes schleudern. Der Block explodiert, und du kannst aus dem Raum herausgehen. Allgemein kannst du einen Block mit Rissen

zerstören. Doch nicht immer alles zerstören – manchmal brauchst du Blöcke, um auf sie zu springen.

Im nächsten Raum mußt du zwei Blöcke der ersten Reihe zerstören. Dann noch einen auf der zweiten Reihe. Nun springst du über diese Stufen nach oben zum Ausgang.
Auf der anderen Seite des Raumes ist eine Krone, die man nur schwer erreichen kann. Dazu mußt du die „Rotations"-Technik verwenden. Im nächsten Raum schnappst du dir die Schwebebombe. Dazu mußt du eventuell springen, wenn du deine Zunge ausgefahren hast. Nun schleuderst du sie auf die weißen Bomben auf der anderen Seite, sobald sich die meisten auf der rechten Seite des Raumes befinden. Wenn sie explodieren, dann formen sie einen Pfad für dich, über den du laufen kannst. Zerstörst du sie alle, so erscheint eine Krone. Mit einem Sprung mittels Zunge erreichst du den Ausgang.
Auf die gleiche Weise sammelst du auch die beiden Kronen im nächsten Raum ein.
Mit dem mittleren Pflock rotierst du zum Ausgang. Im folgenden Raum nimmst du eine Schwebebombe und zerstörst damit eine der laufenden Bomben auf dem grauen Quadrat in der Mitte. Machst du das richtig, so wird aus dem Quadrat ein Kreis, und der Ausgang öffnet sich.
Renne dann schnell durch den nächsten Raum, weiche den Kanonenkugeln aus und zerstöre

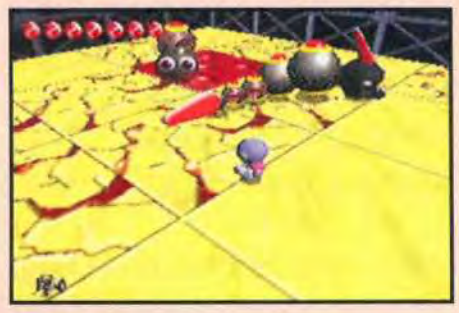


im nächsten Raum wieder so viele Blöcke, daß du über die so entstehenden Stufen zum Ausgang kommst. Auch hier gibt es eine Krone, wobei du aber sehr viel Geschick benötigst, damit du nicht ein Leben verlierst. Solltest du mal einen falschen Block zerstören, dann gehe aus dem Raum heraus und betritt ihn dann wieder. So kannst du von vorne anfangen.
Als nächstes mußt du eine Reihe weißer Bomben sprengen, um so eine Plattform für dich vorzubereiten. Dann benutzt du die „Zungensprung"-Technik, um zum Ausgang zu kommen. Danach



springst du ebenso in den nächsten Raum und auf die Plattform oberhalb, wo die Bomben das Wort „BOM" ergeben. Benutze die

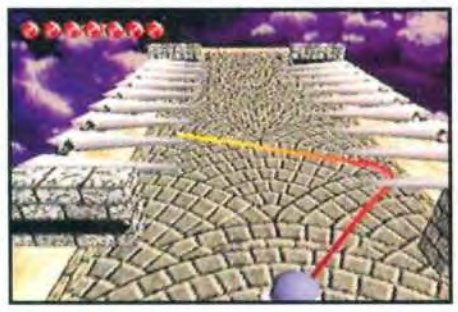
Schwebebombe, um sie zu zerstören, und sammle dann die Krone ein, die gleich danach erscheint. Nun noch den Ausgang nehmen.
Zerstöre im nächsten Raum die drei grauen Blöcke und zerstöre dann noch auf jedem eine laufende Bombe, um den Ausgang öffnen zu können. Im folgenden Raum mußt du wieder den Kanonenkugeln ausweichen und zum Ausgang springen. Im nächsten Raum mußt du die laufenden



Bomben zerstören: Sammle erst die fliegende Bombe ein und benutze den R-Knopf, um genau auf die laufenden Bomben zielen zu können.
Im letzten Raum dieses Levels mußt du den Endgegner besiegen. Dazu mußt du erst eine der laufenden Bomben schnappen und diese dann gegen das Hinterteil des Endgegners schleudern. Ziele dabei auf das Stück mit den horizontal verlaufenden, roten Streifen. Triffst du eine dieser Stellen, so wird sie zerstört, der Endgegner wird kürzer und auch schneller. Hauptsächlich solltest du hier in Bewegung bleiben und niemals in geraden Linien umherrennen. Wenn der Endgegner schneller geworden ist, dann solltest du zum Rennen bereit sein, da er dich angreifen wird. Zerstörst du alle Teile des Schwanzes mit den roten Streifen, dann hast du ihn besiegt.

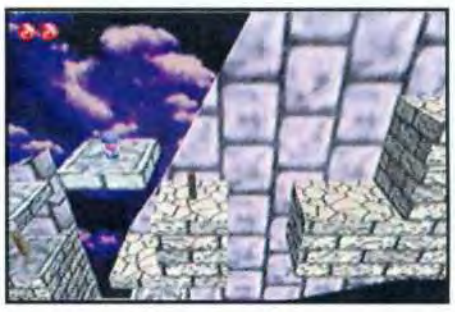
DESERT CASTLE

Zu Beginn des Levels mußt du durch eine gemeine Falle mit Spießen laufen. Um mehr Zeit zu gewinnen, kannst du mit deiner Zunge die Spieße zurückhalten und dann durchlaufen. Dann benutzt du eine Kombination aus „Zungensprüngen" und schnellen Bewegungen, bis du zu einer Reihe von Plattformen mit Spießen kommst. Nun benutzt du wieder deine Zunge, um die Spieße zurückzuhalten, Dann springst du auf die Plattform, läufst vorwärts und benutzt die Zunge zum Zurückhalten, bis du die andere Seite erreicht hast.

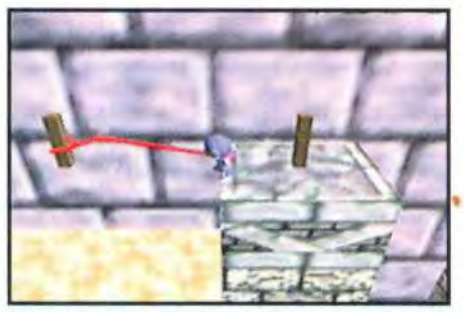


Dann bewegst du dich auf einer beweglichen Plattform an ein paar Löchern mit Pfeilen vorbei. Falls du nicht dran vorbeikommst, kannst du die Pfeile auch mit deiner Zunge einfangen. Danach folgt eine Pendelplattform, über die du zu einer weiteren Plattform springen kannst. Dann kommt noch eine bewegliche Plattform und dann eine Serie von Plattformen und Vorsprüngen. Hier kannst du Stunden verbringen. Willst du aber schnell sein, dann gehst du einfach nach oben und nach rechts. Benutze die grauen Aufzüge, um nach oben zu kommen, und benutze deine Zunge und die Pflöcke, um zu anderen Plattformen zu gelangen.
Danach mußt du dich zum ersten Mal mit Treibsand herumschlagen.

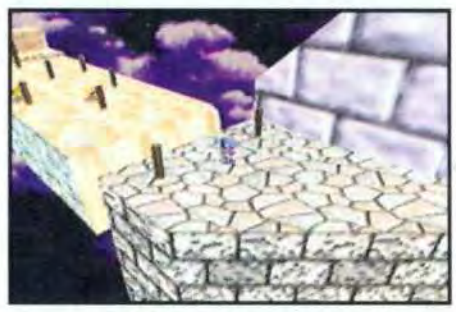
Benutze dann deine Zunge, um dich an Pflöcken festzuhängen und nach oben oder auf die



andere Seite zu ziehen. Mit der Zunge mußt du natürlich auch wieder die Power-Ups aufsammeln.
Nach den ersten paar Treibsand-Stücken kommen noch einige Podeste, die du wie schon vorhin überqueren kannst. Die Spieße auf einigen Plattformen kannst du ebenfalls mit der Zunge herabsenken und dann darüber hinwegspringen.



Nach dieser Sektion mußt du noch einen Fluß aus Sand hochklettern.
Im Fluß befinden sich wieder Pflöcke, die du mit der Zunge packst und dich weiterziehst: Ziele auf die mit Icons daneben.



Denke daran, daß du die Richtung deiner Zunge noch in der Bewegung steuern kannst. Nach dem Sand kommen wieder einige Spieße. Bremse die Spieße mit der Zunge und mache dann einen „Zungensprung“ zu den beiden Kronen hoch. Nun folgen einige fliegende Teppiche. Dies geht recht einfach, da der Teppich, auf den du springen mußt, auch rechtzeitig ankommt. Es gibt zwar einige Icons, doch am besten

bewegst du dich schnell nach rechts vorwärts. Zurück an Land mußt du eine Sandplattform mit einigen Monstern überqueren. Du kommst leicht vorbei, wenn du hinten an der Wand bleibst und dieser an ihnen vorbei folgst. Solltest du aber in der Mitte eingesperrt sein oder die

Kronen holen wollen, so mußt du dich mit Sprüngen in Sicherheit bringen.
Auf diesem Wege kommst du schon bald zum Eingang zum Endgegner. Um das Gürteltier zu besiegen, bleibst du in sicherer Entfernung und sammelst die Kreaturen auf, die es fallenläßt. Nachdem der Endgegner ein paarmal gestürzt ist, landet er für einen kurzen Moment, um sich dann in den Sand zu graben. Genau dann mußt du eine der gesammelten Kreaturen auf ihn feuern. Wenn du dies viermal wiederholst, dann hast du ihn besiegt. Wenn der Endgegner umherspringt, dann rennst du am besten im Kreis, um ihm auszuweichen.

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Adapter 220-110
Adapter NTSC/PAL 49,95
Antennenkabel 39,95
E3 Messe Video 29,95
Game Buster 99,95
Game Killer 79,95

N64 Konsole 259,95

Joyboard 89,95
Joypad versch. Farben 49,95
Joypad 305 39,95
Joypad SV362 Shark 69,95
Joypad-Verlängerung 19,95
Lenkrad V3 139,95
Lenkrad & Fußpedal & .....mit Rumble Pak 139,95
Memory Card 1MB 29,95
Memory Card 4MB 79,95
Rumble Pak 34,95
Rumble Pack mit ....Memory Card 49,95
S-VHS Kabel 29,95
Ultraracer64 69,95

Blastcorps 109,95
Bomberman 89,95
Chamäleon Twist 109,95
Clayfighter 63 1/3 <a> 99,95
Clayfighter 63 1/3 129,95
Cruisin USA* 89,95
Dark Rift <us> 139,95
Diddy Kong Racing 89,95
Doraemon64 <jap.> 129,95
Dynamite Soccer <jp> 129,95
Extreme G 129,95
F1 Pole Position64 99,95
FIFA Soccer 64 69,95
FIFA '98 129,95
Fighter's History* 129,95
Golden Eye 007 149,95
Hexen64 129,95
Int. Superstar S. 64 129,95
Int. Superstar..... .....Soccer 3 <jap.> 139,95
Lamborghini64 119,95
Lylat Wars 129,95
Mace - Dark Age 139,95
Madden64 129,95

Mario 64 89,95
Mario Kart 89,95
Mischief Makers 89,95
Multi Racing Champ. 119,95
Nagano Olympics 98* 139,95
NBA '98 Pro* 129,95
NBA Hangtime 109,95
NFL Quaterback '98 129,95
NHL Breakaway Hockey* 129,95
Pilotwings 109,95
San Franzisco Rush 129,95
Snowboard Kids* 89,95
Star Wars 129,95
Tetrisphere * 89,95

NEU * NEU 1998
kommt der FREAK'S SHOP ins INTERNET

Top Gear Rally 129,95
Turok 99,95
Turok <a-uncut> 129,95
Wave Race 64 89,95
WCW Vs World Tour* 139,95
Yoshi's Story* 109,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Asterix & Obelix 69,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Donald Maui Mallard 89,95
Donkey Kong Country 2 <mit dt. Anleitung> 69,95
Donkey Kong Country 3 99,95
FIFA Soccer '96 69,95
Harvest Moon* 89,95
Monopoly <us> 89,95
Ms Pac-Man 79,95
Pinocchio 79,95
Puzzle Bobble 59,95
Robotrek <us> 69,95
Schlümpfe 2, Die 99,95
Spirou 59,95
Star Trek N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 59,95
S. Battleship <us> 69,95
S. Mario All Star <a> 49,95
Tetris Attack 59,95
Toy Story 89,95

Sonderangebote
Actraiser 2 39,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer..... ....<a/ohne Verp.> 39,95
Incr. Crash Dummies 29,95
M.ohawk & ....Headphone Jack 49,95
Primal Rage 39,95
Sonic Blastman <a> 39,95
Star Trek Deep Space 49,95
Timecop 49,95
Weaponlord 49,95
Worldmaster Golf 49,95
WWF Raw & Video 49,95
S-NES Konsole & ....S. Mario All Stars <a> & .....FIFA Soccer..... 209,95
5 Spieler Adapter 29,95
Adapter US / PAL 29,95
Joyboard Arcade Pro 39,95
RGB / Scart Kabel PAL 19,95

Wir führen auch PSX, SATURN, MEGA DRIVE, GG, GB & PC

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in Münster, Weseler Str. 54 Tel. : 0251 - 52 55 22

* geplante Neuheit

Freaks Magazine I/98: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! -
Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- , Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 +Porto

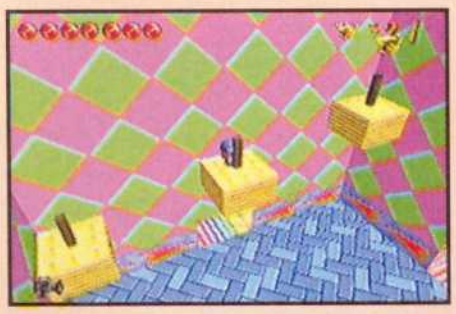
Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) *Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN *Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! *Keine Garantie auf Kompatibilität!

KIDS LAND

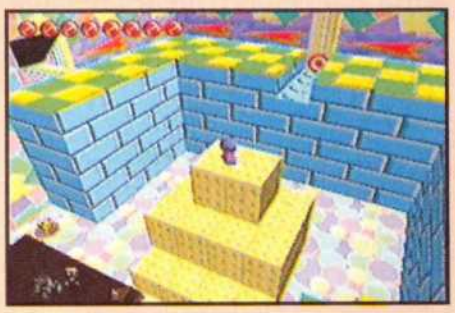
Gleich zu Beginn gibt es eine Art Geschenk in Form von zwei Kronen und Power-Ups ganz in deiner Nähe. Im nächsten Raum mußt du aber schon ein wenig härter arbeiten, um an etwas zu

kommen. Fange zunächst einmal damit an, so viele „Choco Kids" wie möglich einzusammeln, und schleudere sie dann gegen die drei Ziele, um diese so zurückzuschieben. Schiebe jedes so weit nach hinten, daß du eine Krone freilegen kannst. Hier wirst du auch einen der frustrierenden Aspekte des Spieles kennenlernen. Du mußt dich nämlich an

beweglichen Plattformen festhalten und dich drehen. In diesem Raum greifst du dir den Pflock auf der beweglichen Plattform und dann den nächsten Pflock. Dreh dich dann zur festen Plattform auf der

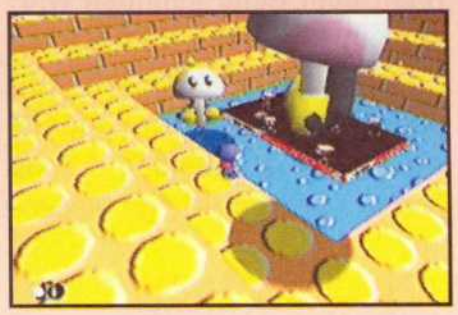


anderen Seite hin. Den zweiten Pflock schnappst du dir nur, wenn du in der Mitte des Raumes bist. Sonst erwischt du die Wand und verlierst dabei ein Leben. Der nächste Raum ist leer, und du kannst direkt zur anderen Türe laufen. Über dir befinden sich drei Plattformen, die du mit einer

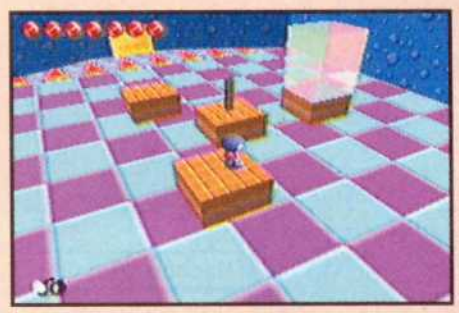


Kombination aus „Zungensprüngen" und Hochziehen bewältigt. Deine Belohnung dafür ist eine weitere Krone. Im folgenden Raum befindet sich ein weiteres Ziel, auf das du schießen mußt, da es dir den Weg versperrt. Schnappe dir unterhalb ein wenig Munition, springe dann oben auf die mittlere Plattform und schieße dann das Ziel den Weg zurück. Dann läßt du dich schnell hinabfallen und springst zur Plattform am Rand hoch und rennst am Ziel vorbei, bevor es wieder an seine Ausgangsposition zurückrutscht. Benutze den Pflock im nächsten Raum, um zur Ausgangstüre hinüberzukommen. Der nächste Raum ist ziemlich groß und hat jede Menge Plattformen, die sich bewegen, sobald man sie betritt. Benutze sie, um zum Ausgang auf der linken Seite zu kommen. Dann nimmst du die Munition in der Mitte und schießt einmal auf jeden der springenden Typen. Erledige alle drei, um so die Türe öffnen zu können.

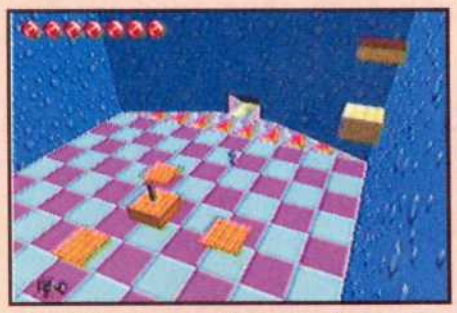
Im nächsten Raum befindet sich eine Plattform mit Licht. Springe auf sie, und eine weiter wird erleuchtet. Nun schnappst du dir den Pflock und drehst dich um die Plattform herum, die erleuch-



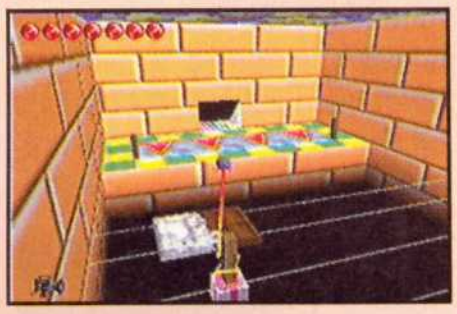
tet ist. Wiederhole dies mit der nächsten erleuchteten Plattform. Wenn du dies jedesmal schaffst, ohne den Boden zu berühren, dann öffnet sich die Türe. Im hin-



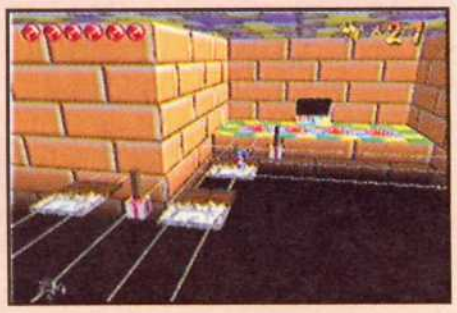
teren Teil des Raumes sind noch einige hohe Plattformen mit Kronen darauf. Ergreife den beweglichen Pflock im nächsten Raum und ziehe dich nach drüben, bis du über der ersten schwebenden Plattform bist. Lasse dann los. Nun springst du zur nächsten parallel gelegenen Plattform hinüber. Warte nun, bis diese sich den ganzen Weg hinüber bewegt hat und du zu einer dritten



Plattform springen kannst. Ergreife dort den Pflock über dir und schwinge dich zur letzten Plattform und dem Ausgang hinüber.
Im nächsten Raum sind zwei Blöcke mit Zielen drauf. Hole dir unterhalb Munition und springe oben auf den mittleren Block, wo



sich eine Krone befindet. Schieße dann die beiden Ziele den Weg zurück, laß dich nach unten fallen und renne dann zur seitlichen Plattform und an den beiden Blöcken vorbei, bevor diese wieder zurückrutschen. Der Ausgang befindet sich gleich dahinter.



Im folgenden Raum befinden sich eine Glaswand. An ihr kommst du vorbei, wenn du mit deiner Zunge darum herumfährst und den Pflock dahinter ergreifst. Die Spalte dahinter überquerst du auf die gleiche Weise.

Gehe dann durch die Türe dahinter hinaus.
Der nächste Raum gleicht einem Raum, in dem du vorher in diesem Level warst, und du mußt zur ersten Plattform springen, aus der Licht kommt. Dann drehst du dich

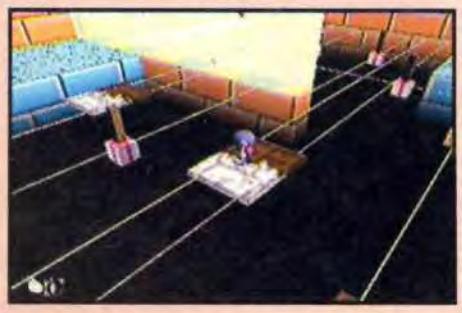
zu jeder weiteren Plattform. Dies machst du fünfmal, um die Ausgangstüre zu öffnen. Wenn du zur ersten Plattform springst, dann schnappst du dir den Pflock und ziehst dich zur mittleren Plattform hoch. Ein Aufzug erscheint und bringt dich nach oben zu einer Plattform mit einer Krone und einem Power-Up.
Im nächsten Raum sind einige bewegliche Plattformen und Pflöcke. Du kannst aber zu jeder

Plattform bis zur letzten springen. Dann mußt du um den letzten Pflock rotieren, um den Ausgang zu erreichen.

Im folgenden Raum erscheinen wieder springende Kreaturen. Erledige sie wie vorhin mit der Munition in der Mitte des Raumes. Gehe hinaus, wenn alle verschwunden sind. Weitere bewegliche Plattformen befinden sich im nächsten Raum. Über sie kommst du zum Ausgang auf der rechten Seite.

Der letzte Raum vor dem Endgegner ist sehr frustrierend, da du hier jede Menge Geduld und Übung benötigst. Du mußt hier

sehr oft zu Plattformen springen. Doch alles bewegt sich hier mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, und dies macht ein genaues Zielen ziemlich schwer. Nur mit Übung kannst du diesen Raum auch wirklich sicher abschließen. Am Anfang des Raumes kannst du diagonal zu der blauen Plattform



springen und dann zu der beweglichen Plattform. Die Sprünge müssen zwar perfekt ausgeführt werden, es spart aber im Gegensatz zum Packen mit der Zunge jede Menge Zeit.
Der Endgegner dieses Levels ist nicht besonders schwer. Wenn der Kuchen in Stücke geht, dann mußt du hochspringen und dir jedes der vier Stücke schnappen. Innen mußt du im Kreis rennen, um den sich drehenden Kuchenstücken und Beeren auszuweichen. Achte auf die Schatten der Beeren, um sehen zu können, wo sie landen werden. Den Endgegner erledigst du, indem du dir die vier Stücke in der Mitte des Kuchens schnappst.

...Nächsten Monat ist dann der letzte Level dran!

GAMERS POINT

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 4,85

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,00
Gamebuster	109,85
Memory Card 1MEG DATEL PLUS	49,85
Memory Card 4Meg	69,85
Memory Card 5Meg	79,85
Memory Card Original	34,85
Memory Card WL	29,85
Rumble Pack Original	34,85
Rumble Pack Shaker inkl. Mem	44,85
Rumble Pak P383 Tremor	24,85
UNSIVERSAL N64 Converter	39,85
Joypad Farbig Original	54,85
Joypad P307 FARBIG	44,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	59,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung EE	19,85
Joystick SV366 F. Force Pro 64	139,85
Kabel RF-Modulator	44,85
RF-Unit WL	34,85
RGB-Scart BLAZE	39,85
MadCatz St. Wheel incl. Rumble	139,85
Lenkrad V3 SV380	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

..Software I - ... . Software II -.

Blast Corps	109,85	NBA Hang Time	129,85
Bomberman 64	89,85	NFL Quaterback Club 98	124,85
Chameleon Twist	129,85	Pilotwings 64	109,85
Clayfighter 63 1/3	139,85	San Francisco Rush	139,85
Cruisn USA	89,85	Star Wars-Shadows of the Emp.	129,85
Dark Rift	134,85	Super Mario 64	89,85
Diddy Kong Racing	89,85	Super Mario Kart 64	89,85
Extreme G.	139,85	Superman: The Animated Series	*
F1 Pole Position	139,85	Tetrisphere	89,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	129,85	Top Gear Rally	139,85
GASP	139,85	Turok - Dinosaur Hunter	149,85
Golden Eye 007	149,85	Ultra Soccer 64	*
Hexen 64	129,85	Virtua No Ken (Art of Fighting T.)	179,85
International Super Star Soccer	139,85	Wave Racer 64	89,85
Lamborghini 64	139,85	Wayne Gretzky's Hockey '98	179,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85	Wayne Gretzky's Hockey	129,85
Mace:The Dark Age	139,85	WCW vs. NWO: World Tour	179,85
Madden 64	129,85	Wetrix	*
Multi Racing Championship	119,85	Wild Choppers	169,85
Nagano Olympic Winter Games	139,85	Yoshis Story 64	189,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Red Mountain, White Glacier, Black Fortress

BOMBERMAN 64

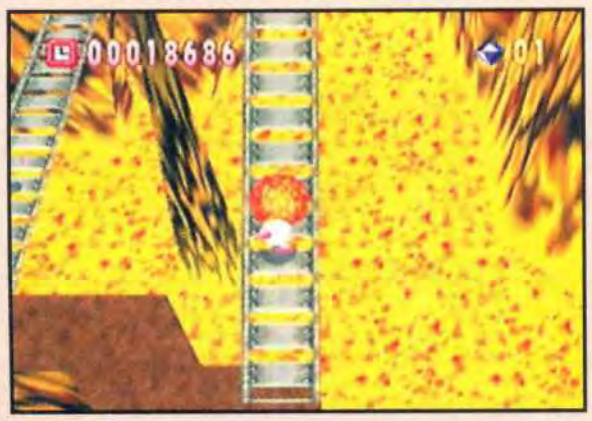
Die Abenteuer des Bomberman 64 führen uns in diesem Monat durch die letzten beiden Welten und die Bonus-Welt. Mit vielen neuen Feinden und zahlreichen Puzzles führt uns Bomberman noch einmal vor Augen, was im N64 steckt.

RED MOUNTAIN

1. Abschnitt

Vom Anfang dieser Welt an wirst du mit Vulkangestein bombardiert, und deshalb empfiehlt es sich, während des ganzen Levels dauernd in Bewegung zu bleiben. Nutze die Schatten aus, die die herabstürzenden Steinbrocken werfen, um vorherzusagen, wo sie landen werden. Du mußt nur dann einen Steinhagel befürchten, wenn ein wackelnder Bildschirm eine neue Eruption angekündigt hat.

Gleich zu Beginn kannst du einen größeren Abschnitt des ersten Levels umgehen: Marschiere vom Startpunkt aus geradeaus, passe deinen Blickwinkel an und verlasse dann die Klippe, so daß Bomberman auf die darunterliegende Plattform stürzt. Danach läufst du nach links und über die Brücke, bis du den zweiten Teil dieses Abschnitts erreichst. Setze deinen Weg über die Brücke fort und wende dich oben nach rechts, wo du einen dunkelbraunen Pfad betrittst. Laufe ihn bis zum Ende entlang, drehe dich dann um und klettere die lange Leiter hoch, die auf eine höhergelegene Plattform führt. Achte dabei auf die Feuerbälle, die dir hier um die Ohren fliegen – man kann sie schon vorher an einem leisen Rauschen in der Luft erkennen. Am besten wartet man am Fuß der Leiter, bis der Spuk vorbei ist, und wechselt die Perspektive, um den Feuerbällen besser ausweichen zu können.



Sobald du die obere Plattform erreicht hast, solltest du vermeiden, den beiden kegelförmigen Felsen zu nahe zu kommen. Es sind keine echten Felsen, und sie speien Feuer, wenn du dich ihnen näherst. Laufe schnell um sie herum zu der nach unten führenden Leiter, die dich auf die Plattform zu deiner Linken bringt. Am Fuß dieser Leiter befindet sich eine kleine Plattform, von der zwei weitere Leitern wegführen. Wende dich nach rechts und klettere die erste Leiter hinunter, bis du im dritten Abschnitt des Levels eine größere Plattform erreichst.

Nun wendest du dich nach rechts und läßt dich vom Rand auf eine ebenso große Plattform hinunterfallen. Begib dich nach links zum hinteren Teil der Plattform, wo du eine kleine Rampe findest, die zu einer Reihe von größeren Rampen und roten Gittern führt. Marschiere hinauf und wende dich oben nach rechts – auf dieser Plattform warten ein paar Gegner und Steinbrocken auf dich. Wenn du letztere zerstörst, entdeckst du ein Power-Bomben-Icon. Nimm es mit und klettere die steile Leiter ganz rechts hinunter.

Am Fuß der Leiter gelangst du in den vierten Teil dieses Abschnitts – fünf weitere Felsen und eine blaue Gitterrampe erwarten dich auf der linken Seite. Klettere das Gitter hoch, bis du zu einem roten Gitter kommst. Du bist vor den Feuerbällen so lange sicher, wie du dich im blauen Bereich aufhältst. Gerätst du in den roten Bereich, bist du in Gefahr – begib dich so schnell wie möglich dorthin und werfe drei Bomben auf die Schalter an der umgebenden Mauer. Benutze aufgepumpte Bomben, um mit deren Gewicht die Schalter nach unten zu drücken. Pumpe die Bomben noch im blauen Bereich auf und entscheide dich, auf welchen Schalter du zielen willst. Dann läufst du nahe genug heran, wirfst die Bombe und begibst dich wieder zurück in Sicherheit in den blauen Bereich. Wenn du alle drei Schalter umgelegt hast, kommt eine Brücke herunter. Überquere sie, um den Abschnitt abzuschließen. Paß jedoch auf, wenn du das rote Gitter überquerst – schließlich willst du so kurz vor dem Schluß nicht noch ein Leben verlieren!

2. Abschnitt

Wenn du deinen Quest weiter fortsetzt, wartet hier der nächste kleinere Endgegner auf dich. Diesmal ist die Zeit für Orion, einen Boss mit einem Kraftfeld, gekommen. Am besten hält man ein wenig Abstand zu ihm, denn er bleibt einem dicht auf den Fersen.

Wenn Orion sein Kraftfeld aktiviert hat, können ihm deine Bomben keinen Schaden zufügen. Konzentriere dich darauf, ihn langsam zu betäuben, indem du ihn buchstäblich kickst oder die Bomben-Kick-Technik einsetzt. Das gibt dir Zeit genug, um ein paar Bomben um ihn herum zu plazieren. Wenn also die erste Bombe in die Luft fliegt, explodieren alle und fügen Orion Schaden zu. Denke dabei daran, das pinkfarbene Herz einzusammeln, das dir ein wenig zusätzlichen Schutz verschafft.

Wenn du in Orions Kraftfeld gefangen wirst, verspürst du ein Schwindelgefühl, und Orion wird versuchen, dich hochzuheben und in die Lava zu werfen. Um ihn davon abzuhalten und das Bewußtsein schneller wiederzuerlangen, läßt du den Joystick kreisen. Wenn du es schnell genug machst, entkommst du Orions Klauen. Treffe Orion mit drei Bomben, dann hast du diesen Boss besiegt und darfst dir den nächsten Abschnitt zu Gemüte führen.

3. Abschnitt

Dieser Abschnitt kann sehr kompliziert sein, wenn du dich verläufst, aber glücklicherweise gibt es eine Abkürzung, die dir dann weiterhilft. Vom Startpunkt aus begibst du dich zum Track und läufst ihn im Uhrzeigersinn entlang, bis du unter dir einen weiteren Track siehst, der in die entgegengesetzte Richtung führt. Noch weiter unten verläuft ein Weg und darunter ein weiterer Track – dieser ist dein Ziel. Drehe die Kamera, damit du eine gute Übersicht hast, wenn du den Track verläßt, und lasse dich auf den untersten Track fallen. Wenn du alles richtig gemacht hast, sollten nun zwei Kohlenloren vor dir stehen.

Zerstöre die beiden Loren und begib dich auf die kleine Plattform mit der dritten Kohlenlore. Zerstöre auch diesen Wagen und setze deinen Weg den Track hinab und durch den kleinen Bogen fort. Auf diese Weise gelangst du in den vierten Teil dieses Abschnitts, wenn du nicht vorher die Abkürzung genommen hast. Begib dich auf die gegenüberliegende Seite und wende dich mit der Plattform nach links. Am Ende dieser Seite der Plattform siehst du einen sehr schmalen, langen Track. Laufe ihn ganz hoch, bis du zu einem braunen Weg kommst. Gehe diesen entlang bis zu einem weiteren Abschnitt des Tracks.

Du kannst ihn nur in einer Richtung benutzen, denn er ist beschädigt. Folge dem Track also im Uhrzeigersinn. Unterwegs kommst du an mehreren kleinen Plattformen vorbei, die nützlich sind, um den herumfahrenden Loren auszuweichen. Man hört sie, kurz bevor sie auftauchen, und du hast genug Zeit, zur Seite zu springen.

Drehe die Kamera, damit du einen besseren Blick auf den Track hast, wenn du auf die große Plattform kommst. Dort befindet sich ein Dach über dem Ende des Tracks, das von vier Säulen gestützt wird. Lege je eine Bombe an den Fuß jeder Säule, so daß das Dach herunterfällt und eine Brücke bildet, über die du den Ausgang des Abschnitts erreichen kannst.

4. Abschnitt

Hier hast du es mit einer Reihe von Angriffsvarianten eines mechanischen Monsters zu tun. Alle davon sind tödlich. Bei der ersten Attacke handelt es sich um einen Faustschlag, dem ein kurzes Geräusch vorausgeht, so daß du genügend Zeit hast, auszuweichen. Obwohl der Schlag an sich nicht tödlich ist, bist du durch ihn benommen und wirst leicht Opfer des Laserstrahls, der unmittelbar danach abgefeuert wird. Wenn du also das Bewußtsein verlierst, sofort das Steuerkreuz drehen, um wieder aufzuwachen.

Bei einer anderen Attacke wirbelt der Kerl mit ausgestreckten Armen über die Plattform. Die Fäuste sind tödlich, aber du kannst leicht durch die Zwischenräume an den Armen hindurchschlüpfen. Dies ist auch der beste Moment für einen Angriff – pumpe eine Bombe auf und werfe sie auf die Plattform. Wenn die Faust die Bombe berührt, fliegt sie in die Luft. Wiederhole diesen Vorgang noch einmal, um beide Fäuste zu treffen und den Boss wehrlos zu machen.

Hast du den Boss enthauptet, wendet er eine weitere Angriffsvariante an: Er feuert aus seinem Hut Vulkangestein auf dich ab. Es ist gar nicht so schwer, diesem auszuweichen, solange du in Bewegung bleibst und die Schatten der Felsbrocken auf dem Boden im Auge behältst. Danach versinkt der Boss in der Lava und taucht nur mit seinen Augen wieder auf. Hüte dich dann vor der Laserattacke und bleibe in Bewegung – am besten rennst du in einer geraden Linie über die Plattform. Der Laser hält nicht lange an, und du solltest auf der Plattform genügend Platz haben. Dies trifft auf alle Laserattacken zu. Normalerweise schießt der Boss an dieser Stelle nur aus einem Auge, manchmal jedoch auch aus dem zweiten – achte darauf, wenn er es aufzuladen beginnt.

Immer wenn der Boss seitwärts auf der Plattform unterwegs ist, empfiehlt sich der Bombeneinsatz – ansonsten attackierst du ihn mit einer großen Bombe, nachdem er seine Laser abgefeuert hat – sei bereit!

WHITE GLACIER

1. Abschnitt

Hier mußt du dich an das kalte Klima gewöhnen, denn wie der Name dieses Levels schon sagt, gibt es hier jede Menge Schnee und Eis. Gehe am Anfang geradeaus nach vorne und laß dich vom Rand auf die darunterliegende Plattform fallen. Gehe nach oben, dann nach links und überquere die Brücke. Rechts nach der Brücke folgt ein vereistes Schild – lege eine Bombe daneben, um den Schnee wegzublasen. Nun kannst du zu dem Zeichen zurückgehen und lesen, wo du wegen Lawinengefahr besser keine Bomben plazieren solltest. Was mußt du als nächstes machen? Eine Lawine auslösen!

Klettere den steilen Hügel links von dem Zeichen hoch, bis du oben die Schneebank erreichst. An dieser Stelle legst du eine Bombe ab und planst genau, wohin du dich in Sicherheit bringen willst – am besten an die Seite, wo du dich vom Hügel auf eine sichere Plattform hinabfallen lassen kannst. Wenn die Bombe hochgeht, fällt eine Menge Schnee – danach mußt du die Rückseite des Hügels hochklettern. Diesmal kannst du dich bis zum Gipfel vorarbeiten und dich dann links auf eine Plattform mit einem Baum und einem Schneemann fallen lassen. Sobald du dort angekommen bist, zerstörst du den Baum mit einer Bombe und läßt dich vom Rand hinter dem Baum auf den darunterliegenden Vorsprung hinabfallen. Ändere den Kamerawinkel so, daß du den Sprung genau planen kannst. Auf dem Vorsprung befindet sich der Eingang in den zweiten Teil des Abschnitts.

Dort angekommen, solltest du genau auf den Wind hören, denn er bläst dich leicht vom Hügel herunter. Laufe dem Wind entgegen, um dies zu vermeiden. Gehe nach links, wenn du aus der Tür herauskommst, und klettere den Hang hinauf zum Gipfel des Hügels. Hier gibt es zwei Abhänge, und der Wind bläst, sei also vorsichtig. Oben auf dem Hügel steht eine Blockhütte und rechts davon eine Brücke. Überquere sie, um in den dritten Teil des Abschnittes zu gelangen.

Du siehst mehrere Abhänge auf einem weiteren Hügel. Klettere sie ganz hoch, um einen Skilift zu erreichen. Am Fuß des rechten Abhangs steht ein Haus, auf das du von oben eine große Bombe wirfst. Wenn diese explodiert, kommt ein Schalter zum Vorschein. Überquere das Hausdach, um den Schalter zu betätigen und einen Lift herbeizurufen. Kehre zum Skilift zurück und verlasse den Level.

2. Abschnitt

Nun ist die Zeit gekommen, um es mit Regulus aufzunehmen. Er macht dich bewußtlos und verteilt um dich herum Bomben. Dieser Boss ist nicht sehr schwierig zu besiegen, denn Regulus läßt so gerne Bomben fallen, daß er sich oft selbst damit in die Luft jagt. Bleibe

in Bewegung, wenn dich Regulus angreift – man kann ihm leicht entkommen, denn normalerweise verlaufen seine Attacken in einer geraden Linie. Versuche, die Bomben zu ihm zu kicken, oder renne einfach um ihn herum und lasse Bomben fallen. Wenn du ihn dreimal erwischt hast, ist er erledigt.

3. Abschnitt

Hier erweist sich das Spiel als besonders originell und eröffnet völlig neue Perpektiven in Grafik und Charakterverhalten. Der größte Teil dieses Abschnitts spielt sich auf dem Eis ab, und folglich gerätst du mächtig ins Schlittern. Dies ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber solange du nicht überall hinrennst,

müßtest du dennoch eine Menge Spaß dabei haben.

Vom Startpunkt aus gehst du geradeaus nach vorne und dann nach rechts zum Eingang des zweiten Bereichs. Hast du den Raum betreten, drückst du das Steuerkreuz nach vorne und hältst es, während sich die Kameraperspektive ändert. Nun nimmst du die Umgebung unterhalb der Eisfläche wahr. Jetzt weißt du, warum du auf dem Steuerkreuz vorwärts drücken mußt – auf diese Weise

wird deine Aufgabe nicht schwieriger, denn du brauchst nur noch geradeaus und durch die Tür am Ende zu laufen. So gelangst du in den vierten Bereich dieses Abschnitts.

Nun gilt es, sich ganz auf die rechte Seite der Eisrutsche zu begeben und sie dann hinabzurutschen, indem man auf dem Steuerkreuz vorwärts drückt. Wenn du fast unten angekommen bist, drückst du hart nach rechts – du brauchst den Schwung, um die folgende Steigung zu überwinden und nach rechts zu gelangen. Drücke weiter vorwärts. Versuche, die Plattform rechts zu erreichen, auf der sich ein Schalter befindet. Wahrscheinlich brauchst du dazu mehrere Anläufe, und solange du nicht durch eines der Löcher fällst, kannst du jederzeit am Fuß des Abhangs nach links durch die Tür gehen, um es nochmal zu probieren. Die Tür führt dich zu einem Lift, der dich in den dritten Bereich des Abschnitts befördert.

Wie vorhin wechselt auch diesmal die Perspektive – marschiere einfach geradeaus hinüber zur Tür auf der anderen Seite. Gehe hindurch, und du landest im ersten Bereich des Abschnitts.

Den zweiten Bereich betrittst du durch die nächste Tür – wiederhole dies, bis du den Vorsprung von Teil 4 erreichst. Drücke anschließend den Schalter, um einen Skilift zu aktivieren und mit ihm den Level zu verlassen.

Der Skilift befindet sich gegenüber vom Startpunkt des ersten Bereichs. Um dorthin zu gelangen, rutschst du in der Mitte des Abhangs hinunter und begibst dich mit dem Lift in den dritten Teil des Levels. Gehe geradeaus auf die gegenüberliegende Seite zu der Tür, die in den ersten Teil führt. Dort gehst du geradeaus und nach links, wo du wieder einen Lift vorfindest. Mit ihm kannst du den Level verlassen.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

NBA Pro 98 dt. Version 139,90

NHL Breakaway 98 dt. Version 129,90

FIFA 98 dt. Version 129,90

WCW vs NWO Pal Version 139,90

Blastcorps dt.	99,90
Bomberman dt.	89,90
Clayfighter.. dt.	129,90
Cruis`n USA dt.	89,90
Diddy K. Racing dt.	89,90
Extreme G dt.	139,90
F1 Polepos. dt.	119,90
FIFA 98 dt.	129,90
Fighters Dest. dt.	139,90
Forsaken dt.	vorb.
G.A.S.P. dt.	vorb.
Goemon dt.	139,90
Goldeneye Pal	149,90
GretzkyHockey dt.	129,90
Hexen Pal	129,90
Lamborghini dt.	129,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mario 64 dt.	89,90
Mario Kart 64 dt.	89,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007

PAL VERSION
149,90

Yoshi Story
DT. VERSION
89,90

Mace D. Age PAL	139,90
MRC dt.	129,90
Misch. Makers dt.	89,90
Nagano W.Oly. dt.	144,90
NFL Quarterb.dt.	139,90
NHLBreaka.98 dt.	129,90
NBA Pro 98 dt.	139,90
SF Rush dt.	139,90
Snowbo Kids dt.	89,90
Tetrisphere dt.	89,90
Top Gear Rally dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.-
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	109,90
Lenkrad + Pedale	149,90

Mace Dark Age Pal. Version 139,90

Nagano Winter Olympics dt. Version 144,90

Goemon dt. Version 139,90

Fighters Destiny dt.Version 139,90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

4. Abschnitt

Dieser Boss kann sehr schwer zu besiegen sein, wenn man versucht, nahe genug für eine Attacke an die Spinne heranzukommen. Trotzdem gibt es immer einen Weg. Um den scharfen Beinen der Spinne aus dem Weg zu gehen, hält man sich am äußeren Rand der Plattform und hält so genügend Abstand, um nicht erwischt zu werden. Bleibe da außen in Bewegung, damit du keinen Schaden nimmst.

Die beste Angriffsmethode besteht darin, eine Bombe aufzupumpen, während man am Rand der Plattform entlangläuft, und sie mit sich herumzutragen. Die Spinne verfügt über mehrere Angriffstechniken: Meist versucht sie, dich mit ihren Beinen zu stechen oder zu schlagen. Danach gibt es meist einen Moment, in dem sie stillsteht und wehrlos ist. Nimm diese Chance wahr und werfe ihr die Bombe an den Kopf, so daß sie in der

Luft explodiert. Wenn es dir gelingt, die Spinne zu verletzen, begibt sie sich auf die andere Seite der Plattform, dreht sich mit dem Rücken zu dir und läßt ein paar Babyspinnen

frei, die ebenfalls versuchen, dich zu attackieren. Pumpe noch eine große Bombe auf und werfe sie gegen den Körper oder gegen den Kopf des Endgegners. Wieder hat es den Anschein, als wäre die Spinne verletzt – sie fällt auf den Rücken und streckt die Beine in die Luft. Nun kannst du endlich ernsthaften Schaden anrichten – pumpe eine weitere Bombe auf und werfe sie gegen die Spinne. Wenn du es richtig machst, verliert sie dadurch ihre halbe Gesundheit – wiederhole den Vorgang, um die Spinne endgültig zu besiegen.

Wenn dir das nicht gelingt, mußt du weiterhin bei Gelegenheit Bomben gegen den Kopf der Spinne werfen, um ihre Gesundheit nach und nach zu reduzieren. Bei dieser Methode zieht sich der ganze Vorgang jedoch ziemlich in die Länge, und wenn die Gesundheit der Spinne bis auf ein Herz abgesunken ist, bricht sie durch den Boden und reißt dich mit in die Tiefe. Zusammen landet ihr auf einem Eisnetz, auf dem das Überleben für dich sehr schwierig ist, denn es gilt, einer Menge Löcher auszuweichen. Um den Boss zu besiegen, mußt du den Löchern ausweichen und dem Kerl Bomben an den Kopf schmeißen. Versuche möglichst, unter dem Körper zu bleiben, denn dort kann dich die Spinne nicht angreifen.

BLACK FORTRESS

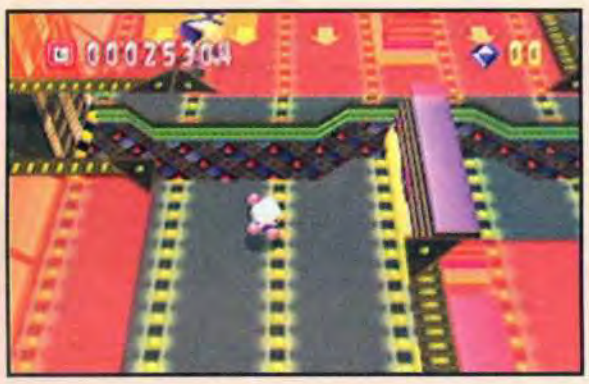
1. Abschnitt

Nun befinden wir uns in einer futuristischen Welt, in der es bereits zu Anfang eine moderne Version von Frogger zu bestaunen gibt. Der Abschnitt setzt sich aus sechs Teilen zusammen, von denen die meisten recht kurz, aber schwierig zu meistern sind. Am besten überquert man die Straße hin und her, während man sich seitlich an ihr entlangbewegt und auf dem höhergelegenen Gang voranschreitet. Unglücklicherweise werden die Straßen von schweren Gefährten benutzt, und ein paar grimmige Soldaten versuchen dich aufzuhalten.

Der erste Teil des Abschnitts ist einer der längsten – gehe zunächst rechts, über die Straße und an der Seite hoch. Hier findest du einen Weg, den du hochmarschierst. Lasse dich am Ende herunterfallen und laufe auf der linken Seite der Straße hinauf bis zu einem weiteren Weg. Gehe auf ihm weiter und zurück nach unten auf die linke Seite, warte, bis das

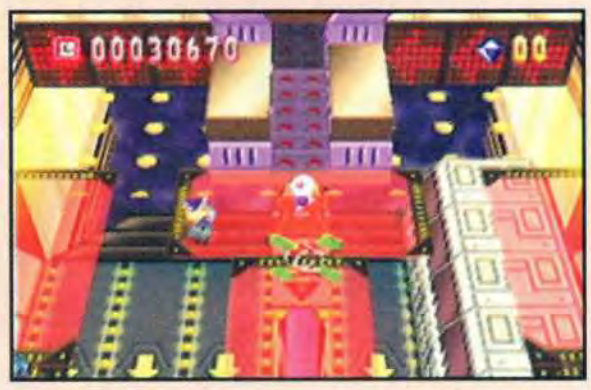
große Fahrzeug vorbeigefahren ist, und überquere dann die Straße, um in den zweiten Teil zu gelangen.

Wenn du den Weg entlanggehst, bemerkst du vielleicht, daß dich ein grünes Fadenkreuz verfolgt. Bleibe in Bewegung, sonst färbt es sich rot, und der Gegner beginnt, auf dich zu schießen. Außerdem gibt es zwei verschiedene Arten von Fahrzeugen,



die die Straßen benutzen: ein großes, das zwei Spuren für sich beansprucht, und ein kleineres, das nur eine Spur benötigt. Wenn du ein wenig wartest, erkennst du, daß ein Fahrzeug erst eine Straße entlangfährt und das zweite folgt. Dann benutzen sie die gegenüberliegende Spur usw. Das heißt, du bist immer auf einer Spur vor den Fahrzeugen sicher, während du zwischen der rechten und der linken Seite wechselst.

Der zweite Teil ist kürzer, aber hier kommen auf den Straßen die tückischen Gräben hinzu. Man kommt zwar leicht rein, aber normalerweise haben sie nur einen Ausgang über die Stufen in der Mitte. Dies kann sich als schwierig erweisen, wenn die Vehikel geradeaus auf dich zufahren – plane deinen Weg also im voraus. Um durch den zweiten Teil zu kommen, marschierst du in dem Graben nach vorne, die Stufen hoch und dann geradeaus weiter in den nächsten Graben. Nutze hier die Stufen, um wieder geradeaus zu gehen und den zweiten Teil zu verlassen. Das klingt einfach, und es ist auch einfach, wenn du auf den Verkehr achtest, der aus einem der Alkoven am Straßenrand hervorkommt.



Im dritten Teil mußt du dich ganz nach rechts über die Straße begeben, den Graben benutzen und an den Seiten hochlaufen. Dort findest du einen Gang, zu dem du hochmarschierst. Benutze den Weg hinten rechts und begib dich wieder auf die Ebene mit der Straße. Gehe ganz über die Straße, ohne in den Graben hinabzusteigen, und dann auf der linken Straßenseite zu einem zweiten Fußweg hoch. Dieser bringt dich ganz nach rechts, zurück über die Straße und fast bis zum Ausgang dieses Teils. Gehe am Straßenrand entlang hinunter und time deinen Run nach vorne bis zum Ende.

Der vierte Teil ähnelt dem zweiten und ist ebenso kurz. Wieder hältst du dich auf einer Seite der Straße und überquerst gut getimt die beiden Gräben, wenn die Luft rein ist. Der fünfte Teil ist der schwierigste auf den Straßen – hier mußt du auf der linken Seite der Straße hochmarschieren und den Graben in der Mitte überqueren. Gehe wieder links hinunter und überquere die Straße ganz nach rechts, laufe auf der rechten Seite hoch und begib dich auf den dortigen Fußweg. Diesen gehst du entlang, überquerst einen weiteren Graben und gehst auf der rechten Seite wieder nach unten. Überquere die Straße noch einmal und falle dabei nicht in den Graben. Gehe auf der linken Seite hoch. Folge dem Weg zu einer Tür über der Straßenmitte. Nun bist du im letzten Teil dieses Abschnitts angelangt – es gibt keine Straßen mehr, nur noch grimmige Soldaten, mit denen du dich auseinandersetzen mußt. Bevor du dich in die Schlacht stürzt, gehst du entweder die linke oder die rechte Rampe hoch und jagst die beiden Kisten in die Luft. Sie geben ein Power-Icon und ein Remote-Icon frei, die sich für deine Attacke als sehr nützlich erweisen. Nun begibst du dich wieder nach unten und marschierst vorwärts über das rote und das schwarze Symbol auf dem Boden hinweg. Wenn du weit genug gehst, erscheint ein feindlicher Panzer. Drehe dich um und stelle dich auf den Schwanz des Symbols auf dem Boden. Setze deine Bomben-Kicktechnik ein, um die Bomben direkt auf den Panzer zu kicken. Wenn du auf dem Schwanz des Symbols stehenbleibst und fortfährst, Bomben zu kicken, kannst du den Panzer ohne größere Mühe besiegen.

CYBER GAMES

Telefonische Bestellungen 0491/92806-31

Versandkostenfrei*

CYBER GAMES
Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH
Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491/92806-0
Telefax 0491/92806-18

Software

Bomberman 64	DM	89,--
Cruis´n USA	DM	89,--
Diddy Kong Racing	DM	89,--
Fifa ´98	DM	129,--
Fighters Destiny	**DM**	**139,--**
Goemon (Mystical Ninja)	DM	139,--
Lylat Wars incl. Rumble Pack.	DM	129,--
Mischief Makers	DM	89,--
Nagano Winter Olymp. ´98	**DM**	**139,--**
NBA Pro ´98	DM	139,--
NFL Quarterback Club ´98	DM	129,--
NHL Breakaway ´98	DM	119,--
Snowboard Kids	**DM**	**89,--**
Tetrisphere	DM	89,--
Wayne Gretzky Hockey ´98	DM	129,--
WCW vs. NWO	**DM**	**139,--**
Yoshi´s Story Spieleber.	**DM**	**24,--**

Golden Eye DM 139,00

Yoshi´s Story DM 89,00

Hardware

N64 Grundgerät	**DM**	**299,--**
N64 Controller in den Farben blau, gelb, grün, rot, schwarz..	DM	59,--
N64 Rumble Pack	**DM**	**39,--**
RF-Set (Antennenkabel)	DM	49,--
N64 Controller Pack	DM	39,--

Hardware Fremdhersteller

Antennenkabel	DM	29,--
Gamebuster	DM	109,--
Mad Catz Lenkrad inclusive Rumble Pack	**DM**	**159,--**
RGB Scartkabel	DM	15,--
S-VHS Scartkabel	DM	69,--
Controller Verlängerung	DM	15,--
Memory Card 256K	DM	25,--
Memory Card 4x (1meg)	DM	49,--

Sie erreichen uns: Montag bis Freitag von 09.00 Uhr bis 19.00 Uhr

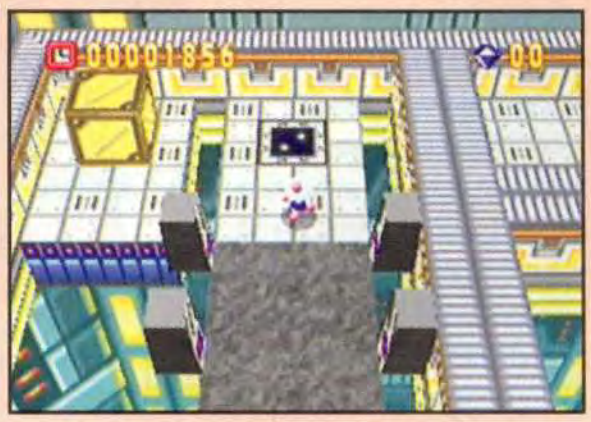
* Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Verwendete Logos und Namen sind eingetragen Warenzeichen ihrer Hersteller. Wir liefern ab einem Bestellwert von DM 50,--. Versandkostenfreie Lieferung bei Lastschrifteinzug (Bei Bestellung bitte Kontonummer angeben). Bei nicht angenommenen Sendungen berechnen wir eine pauschale Bearbeitungsgebühr von DM 20,--. Versandkosten bei Barnachnahmelieferungen betragen DM 9,20. Angaben o.Gewähr.

2. Abschnitt

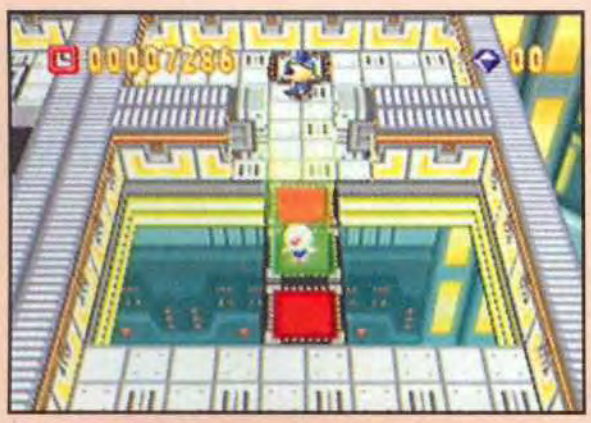
Wieder einmal wirkt dieser Boss auf den ersten Blick recht gefährlich, läßt sich aber mit etwas geschickter Beinarbeit ziemlich schnell besiegen. Er beherrscht eine Vielzahl verschiedener Angriffstechniken inklusive zielsuchender Raketen – man bekommt sie gut in den Griff, wenn man hinter sich Bomben explodieren läßt. Den Lasern gehst du einfach aus dem Weg, indem du in Bewegung bleibst. Dann gibt es die aufschaltbaren Guns, bei denen ebenfalls ständiges Bewegen der Schlüssel zum Erfolg führt. Man kann dich behindern, indem man in der Mitte eines Raums ein Kraftfeld aufbaut, das deine Geschwindigkeit verringert, aber davon abgesehen hast du wahrscheinlich keine allzugroßen Schwierigkeiten damit.

Am besten greift man den Boss mit Bomben an, die detonieren, wenn sie ihn erreichen. Jede Bombe entzieht ihm etwa ein halbes Gesundheitsherz, aber diese Methode ist sicherer, als ihm zu nahe zu kommen und eine große Bombe zu werfen.

3. Abschnitt



Der Level enthält eine Reihe von Schaltern, die man betätigen muß, um hindurchzukommen. Am Anfang drückst du den Schalter links und gehst über die Brücke, die dann erscheint. Marschiere die linke Treppe hoch und drücke am Ende den Schalter, um ein paar Laser zu aktivieren. Passe den Kamerawinkel an, um sicher hindurchzukommen, und gehe dann die rechte Treppe hoch. Laufe geradeaus, bis du die roten und die grünen Quadrate siehst. Du brauchst Zeit, um dein Vorankommen mit den grünen Quadraten in Einklang zu bringen. Wenn du auf ein rotes Quadrat trittst, löst du einen Alarm aus, und die Tür vor dir schließt sich. Gehe daran vorbei und geradeaus weiter zu dem Aufzug, der dich in den zweiten Teil des Abschnitts transportiert.



Gehe geradeaus und drücke am Ende den Schalter. Hinter dir schließt sich eine Tür, du mußt die neue Brücke überqueren und am Rand entlanglaufen. Unterwegs gilt es, an ein paar Lasern vorbeizukommen, um wieder den Lift zu erreichen, der dich in diesen Bereich gebracht hat. Links auf der Rückseite des Raumes befindet sich ein zweiter Lift, mit dem man in den dritten Teil des Abschnitts gelangt.

Zerstöre die Kiste vor dir und nimm den nächsten Aufzug nach oben. Nun drückst du den Schalter mit den beiden Punkten, marschierst ganz nach vorne und betätigst am Ende den Schalter mit den vier Punkten. Gehe vorsichtig an den Lasern vorbei zurück und drücke den Schalter mit einem Punkt. Gehe wieder geradeaus nach vorne, folge der neuen Brücke, die nach links führt, und laufe dann geradeaus zu einem weiteren Aufzug. Er führt dich nach oben zu einem schmalen Weg. Folge diesem, um zu einem weiteren Lift zu gelangen, der dich nach oben zu einer großen Tür führt. Benutze eine große Bombe, um die Tür zu öffnen, und gehe ganz rechts zwei Leitern hoch. Dann läufst du ein ganzes Stück geradeaus und dann links zwei Leitern hinunter. Wende dich unten nach rechts und gehe durch die Tür.

4. Abschnitt

Dieser Boss ist nicht so schwierig, wie du vielleicht denkst, er ist nur entsetzlich flink. Am Anfang muß man sich mit zwei Endgegnern auseinandersetzen, du mußt sie überlisten und Bomben auf sie kicken, um sie zu betäuben. Dann legst du um sie herum ein paar Bomben ab, um ihnen Schaden zuzufügen. Achte auf einen der Bosse, der kraftvolle Laser abfeuert, die dir ein Leben entziehen, wenn sie dich treffen.

In der zweiten Phase mit diesem Boss mußt du mehr herumlaufen, hast es aber nur noch mit einem einzigen Gegner zu tun. Das Problem besteht darin, daß sich der Boss teleportieren kann, und du brauchst deshalb ein wenig Glück, um ihn mit deinen Bomben außer Gefecht zu setzen. Wenn du ihn erwischt hast, hebst du ihn hoch und wirfst ihn über den Rand der Plattform.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche Lylat Wars gegen Diddy Kong Racing, ISS 64 gegen Extreme G, Tel. 07735/3632 Marco Rose

Verk./Tausche Div. zu je DM 100,-. Suche auch N. Winter Games. Ruft einfach an, Tel. 0340/8825704 fragt nach Nico, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Div. für DM 100,-, Tel.: 089/968461

Tausche Blast Corps gegen Goemon (D), Tel. 07553/6653 ab 19.00 Uhr, Dani

Tausche Turok (UK) und Mario64 gegen ISS64, Extrem G, Automobili Lamborghini, Lylat Wars mit Rumble Pak, Diddy Kong Racing und andere Neuheiten, Tel. 02064/97212

Verkaufe Lylat Wars inkl. Rumble Pak für nur 60,- DM, Tel. 02373/83487

Tausche Extreme G oder Mischief Makers gegen Kampfspiel oder Wayne Gretzky's 3D Hockey, Tel. 0681/5896708

Tausche Wave Race, Mario Kart, Blast Corps für N64 gegen Extreme G o. andere Spiele, Silberweg 6, 57462 Olpe, Tel. 02761/61988, Christian

Tausche N64-Spiele, habe zu bieten: Mario64, Pilotwings. Suche besonders Diddy Kong Racing, Tel. 030/4158163 nach Denny fragen

Tausche Wayne Gretzky 3D Hockey gegen Blast Corps oder anderes Spiel (PAL), Tel. 09231/87569 ab 15 Uhr

Suche Extreme G und verkaufe Pilotwings, bin Mo-Fr zwischen 17.00 und 19.00 Uhr zu erreichen, Tel. 03643/849616 fragt nach Chrisi

Alle Tricks für WaveRace, Turok (engl. u. deutsch) und Diddy Kong Racing, Tel. 0711/5301687

Verkaufe FIFA64 nur 60,- DM und NBA Hangtime 80,- DM, Tel. 06327/3319

Verkaufe für N64 Turok für 90,- DM und Super Mario64 für 70,- DM. Handel möglich, tausche auch gegen Rennspiele, Tel. 0711/8891137 fragt nach Dominic

Verkaufe Top Gear Rally für 90,- DM, FIFA und Wave Race zu je 70,- DM (alle mit Anleitung), Tel. 0214/64939

Verkaufe oder tausche Turok64! Michael Suppinger, Tel. 06872/91435 ab 20 Uhr, bitte anrufen!!

Tausche Mario64 gegen Blast Corps, Dark Rift oder gegen andere N64-Spiele, Tel. 0421/477700 15 Uhr bis 18 Uhr, fragt nach Lars

ISS64 FR 80,-, FIFA98 FR 100,- oder tausche gegen GoldenEye, NFL Quarterback oder Gretzky 3D 98. Ruft an: 0413774648 18-21 Uhr. Nur Schweizer bitte!

Verkaufe Hexen64 90,- DM oder tausche gegen Extreme G64, Tel. 04946/4145 fragt Matthias

Verk. N64-Konsole, 2 Controller, 2 Memory Cards, 4 Spiele, alle N-Zone (8/97-2/98) Preis: VB 550,- DM, Tel. 02102/46711 fragt nach Sascha

S. Mario64 (+ 1 Controller Pak 60,- DM), MRC Autorennen (+ 1 Controller Pack 80,- DM), Lenkrad V3 Racing Wheel64 90,- DM, International S. Soccer64 + 1 Controller 80,- DM, Tel. 0751/51721 Patrick

Tausche Wayne Gretzky's 3D Hockey o. Pilotwings64 gegen GoldenEye007, Tel. 05724/3034 fragt nach Florian

Verkaufe Mario64 für 65,- DM, tausche auch gegen Clayfighter oder Diddy Kong Racing, Tel. 06203/63606

N64-Spiele: Blast Corps, ISS 64 und Pole Position F1 zu verkaufen, Tel. 05371/50957 Raum Wolfsburg-Braunschweig

Verkaufe Star Wars Sote DM90,- und übernehme Versandkosten (Nachnahme). Suche GoldenEye, Tel. 06424/1383, Tommy

Tausche Extreme G und ISS64 gegen F1 Pole Position und G. E. 007. Verkaufe SM64 für DM 70,-. Schreibt an Michael Mrose, Törtener Str. 30, 06842 Dessau

Verkaufe/tausche Wave Race64 und Pilotwings64 gegen andere gute Spiele, bitte ruft an, Tel. 02292/6596 fragt nach Jens Kuhlmann

Das Private Onlinemagazin für das N64. Im Internet unter: http://members.aol.com/magazin64/anfang.htm

Tausche Extreme G gegen NFL Quarterback o. Chameleon Twist. Ruft an! Tel. 0791/48069

Verkaufe Blast Corps mit Anleitung (80,- DM) oder tausche gegen Diddy Kong Racing, Tel. 02307/86841

Suche FIFA 98 bald zu kaufen, möchte Star Wars bald möglichst verkaufen oder auch tauschen, Tel. 08684/688 Andi Vordermayer, 83413 Hohenbergham

Verk. Star Wars64 komplett, fast neu, Angebote unter Rolf Nast, Dorfstr. 10, 25795 Weddingstedt, Tel. 0481/88768

Tausche Extreme G, Turok engl., Mario64, Mario Kart. Suche Kampfspiel, Blast Corps, Diddy Kong Racing, WCW (alles PAL), Tel. 04363/2620 TIMO

Tausche Formel 1 Pole Position gegen Extreme G oder verkaufe es für 100,- DM, Tel. 05945/1033 frage nach Henning

Suche Brieffreund, der ein N64 besitzt. Alter zwischen 11 und 13 Jahre. Robert Haas, Schulstr. 3 80634 München

Verkaufe N64 mit 2 Contr., Rumble Pak, Mem. Card, Top Gear Rally, Mario Kart, Lylat Wars, FP 550,- DM, Tel. 030/9278448

STOP! Der HIT: Tausche Mace o. Kampfspiel beide PAL u. mit Verpackung gegen GoldenEye 007! Sofort anrufen, Tel. 06505/8118 Peter

Tausche Pilot Wings, Mario54 gegen Bomberman, Dark Rift, San Francisco Rush, Top Gear Rally, Clayfighter. Steven Zimmer, V.-Tereschkowa-Str. 5, 08248 Klingenthal

Tausche Diddy Kong Racing gegen Wave Race + 10,- DM oder Extreme G, Tel. 02635/920035 Philipp

Tausche Turok (D) PAL gegen Top Gear Rally, Tel. 09331/89880 Sebastian

Verkaufe Mario Kart 70,- DM und Blast Corps 90,-. Suche GoldenEye, verkaufe auch SNES mit 18 Spielen, Tel. 09498/1541 fragt nach Daniel, 13-19 Uhr

Tausche Mario Kart gegen Clayfighter. Ruft ab 16.00 Uhr an, Tel. 07735/3632 fragt nach Marco

Tausche Lylat Wars mit Rumble Pak gegen GoldenEye oder Dark Rift. Fragt nach Denis, Tel. 06126/51939

Achtung: Verk. US-N64 (umgebaut + Netz-Adapter) mit 12 (!!) Spielen (alle bis auf 1 originalverpackt) + vieles mehr, NP: ca. 2.800,- für 988,- DM, Tel. 07081/7592 Michael

Suche Kampfsportspiele für Nintendo 64. Biete viel! Ruft an unter 07581/52233 und fragt nach Christopher

Verkaufe Hexen64 (PAL) für DM 80,-, Tel. 030/3369328 15 und 19 Uhr, fragt nach Philip

Suche Lylat Wars zu kaufen oder tausche gegen Mario64, Tel. 02426/6533 fragt nach Nils

Verkaufe für N64 Wave Race 80,- DM, Mario 70,- DM, Mario Kart 90,- DM, Sote 90,- DM, Turok 100,- DM, Lylat Wars 100,- DM inkl. RP, Tel. 037296/17520 fragt nach Tobias

Verkaufe für N64: Lenker mit Gangschaltung, Rumble Pak, Gaspedal und Bremse 120,- DM, Turok, F1 Pole Pos., MRC je 100,- DM, Tel. 04664/1472 Rafael, per NN

Suche Game Buster Codes für das Spiel GoldenEye, Tel. 07242/55040 (Austria) Patrick, Mo-Do. 13-16 Uhr

Verkaufe Wave Race 64 für nur 65,- DM, Star Wars Sote 85,- DM, ISS64 für nur 95,- DM, Tel. 06131/87848 fragt nach Timo

Verkaufe N64 mit Controller und RC. Pak, 3 Spielen (FIFA, Pilot Wings, Mario Kart) VB: 500,- DM, NP: 800,- DM, Tel. 08232/8579, Ralf

Suche Blast Corps, tausche auch gegen Wave Race, MRC, Mario Kart. Jörg Schimmelpfennig, Mozartstr. 11, 04571 Rötha, Tel. 03420/655814

Ich tausche Super Mario 64 gegen GoldenEye 007 oder andere Spiele. Außerdem auch SNES-Spiele vorhanden, gegen Yoshi's Island usw., Tel. 02330/8302

Verkaufe Bomberman64 und Lamborghini, tausche Bomberman auch gegen Turok. Preis per Vereinbarung, Tel. 05371/4935 20-22 Uhr, fragt nach Ralf

Verkaufe Extreme G mit Codes VB 110,- DM. Frage nach Andreas, Tel. 03441/710936

Tausche ISS oder Lamborghini gegen 007 oder Extreme G (alles PAL). Ansonsten kaufe ich ISS oder Lamborghini (PAL) für jeweils 100,- DM, Tel. 07454/8316

Verkaufe: Blast Corps für 100,- DM und einen grauen Controller für 20,- DM, Jose Gingeira, Diltheystr. 15, Wiesbaden

Verkaufe Wave Race64 u. Star Wars Sote, beide nur 70,- DM, zusammen 130,- DM, Tel. 04405/7321 tägl. von 14-16 Uhr, fragt nach Timm

Tausche ISS64 gegen FIFA98 oder GoldenEye (alles PAL), ruft an unter 040/6535871 fragt nach Rene, ab 19 Uhr

Verkaufe Diddy Kong Racing, super Zustand, für 80,- DM, und Rumble Pak 30,- DM, ebenfalls sehr guter Zustand, Tel. 07434/2323 fragt nach Michael

Verkaufe Kampfspiel oder tausche gegen FIFA98, Tel. 05251/51297 ab 14 Uhr, ruft an und fragt nach Walter

Verkaufe MFL Quarterback Club 98 und Lylat Wars ohne Rumble Pak, beide mit Anleitung, VB. Tel. 02742/5980 sonntags bis 12 Uhr

Verkaufe Wave Race für 75,- DM mit Anleitung und Verpackung, Tel. 04532/3655 fragt nach Martin

Verkaufe Kampfspiel DM 120,-, Blast Corps DM 80,-, Lylat Wars DM 100,-, Turok DM 90,-, Wave Race DM 70,-, Alles PAL, Top-Zustand, Tel. + Fax: 06734/1572

Verkaufe o. tausche Turok in deutscher Version m. Codes f. 100,- DM oder gegen ISS64 oder Top Gear Rally, FIFA64, Tel. 0421/6166944 fragt nach Andi

Suche N64 + Sony PSX mit kompletter Spielesammlung. Kaufe auch Spielekonsolen + Sammlungen für PSX N64 SNES usw. Einfach anrufen unter 0625/321626

Tausche Kampfspiel (PAL) gegen Extreme G oder Top Gear Rally, Tel. 0041/71/6692633 Luca, Schweiz

Verkaufe oder tausche Super Mario64. Tausche gegen alles außer Wave Race, verkaufe es für 50,- DM. Verkaufe Controller Pak für 28,- DM, Tel. 05441/1727

Verkaufe International Superstar Soccer64 (wie neu) für DM 100,-, Tel. 09129/277685

Tausche oder verkaufe Extreme G, ISS64, Star Wars, GoldenEye 007. Suche NBA Hangtime, Blast Corps und weitere Spiele, Tel. 02836/352 Nico

Verkaufe Super Mario64 und Wave Race64 für jeweils 55,- DM. Man erreicht mich ab 18.00 Uhr, Tel. 04952/82352 fragt nach Fabian

Verkaufe o. tausche N64-Spiele! FIFA64, Star Wars, Wave Race64, Preis je Spiel nach Vereinbarung! Tel. 0951/33630

Verkaufe für N64 Top Gear Rally für 100,- DM, Bomberman64 DM 80,- Lylat Wars mit Rumble Pak 100,- DM und SOTE 40,- DM, Tel. 09369/1588 Manuel

Verkaufe o. tausche Lylat Wars o. Rumble Pak u. FIFA64 gegen Nagano Olympic od. Super Soccer, VK Preis 70,- DM, Tel. 05248/1762 fragt Marc

Suche Lylat Wars ohne Rumble Pak, zahle 50,- DM, Tel. 04621/28955 nach Florian fragen, ab 15.00 Uhr

Tausche Blast Corps (PAL) oder Mario64 (jap) gegen GoldenEye64, Sebastian Ahsmann, Ahrenring 20, 80024 Taufkirchen, Tel. 6128397

Verk. Top Gear Rally (60,- DM) u. ISS64 (60,- DM) m. Verp. u. Anleitung. Für Mega Drive: FIFA96, WWF, NBA Action 95 u. Turtles je 10,- DM, Tel. 02331/334160 Dennis

Tausche Extreme G, Blast Corps oder Turok gegen ISS64 oder GoldenEye (PAL), Tel. 07940/53160 fragt nach Robert

Tausche Turok gegen ISS. Suche günstig Controller u. Wave Race, Tel. 0821/9980930

Verk./tausche S. Mario64, Mario Kart64 und FIFA64, suche Turok. Ruft an unter Tel. 02292/1649 fragt nach Sebi, ab 15 Uhr

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 100,- DM oder tausche es gegen 007 oder Top Gear Rally, Tel. 08725/1732 fragt nach Christoph

Kaufe Konsolen + Spiele + Zubehör + Neuheiten für Nintendo64, SonyPSX, Saturn, SNES, Gameboy. Kaufe + tausche fast alles, auch Sammlungen Tel: 06253/21626

Tausche Diddy Kong Racing gegen Yoshi's Story Tel: 02131/102259

Verkaufe Hexen64 für 90,- DM Klaus Wagner, Am Bornfeld 6B, 61389 Schmitten. Tel: 06084/3844

Verkaufe: Mario64 DM 60,-; Bomberman64 DM 70,-; Waverace DM 60,-; ISS64 DM 100,-; oder zusammen DM 250,-, Tausche auch Spiele! Tel: 033632/5564 (Rene) 14-22 Uhr

KLEINANZEIGEN

Suche Blast Corps für Max. 70,- DM, Tel: 02247/6519

ISS64 für 100,- DM zu verkaufen. Tel. 05102/5390

Tausche Blast Corps gegen Extreme G oder Turok Version Deutsch, Tel. 0171/4810215 nach Sven fragen

Habt Ihr Codes Tips und Tricks für Top Gear Rally und Wave Race64, dann ruft an: 0202/662386 fragt einfach nach Sascha

Verk. N64 mit 5 Spielen und 2 Contr. (Super M.64, ISS64, Extreme G, Diddy Kong R., Lamborghini64) für nur 600,- DM, Tel. 0211/235373

SUPER NINTENDO

Verkaufe Super NES inkl. 2 Contr., Super Game Boy, 5 Spiele z. B. Soccer Deluxe, NP 900,-, VB 400,-, Tel. 07309/6771 Ralf verlangen

Suche Wrestling und Beat 'em Up-Spiele, Tel. 07641/47182 fragt nach Dirk, Mo.-Fr. ab 18.00 Uhr. P.S.: mit Spielanleitung

Verkaufe SNES-Spiele (Addams Familie, Warlock, div. Kampfspiele, Secret of Mana und Super Game Boy und Mega Man X). Tausche auch 3 SNES-Spiele gegen 1 N64-Spiel; Werner Ottowitz, Tallach 39, A-9182 Maria Elend

Biete NBA Basketball 50,- DM und Starwing 70,- DM. Außerdem Street Fighter 2 für 60,- DM. Tausche auch gute N64-Spiele (v. a. WG 3D HO), Tel. 02330/8302 Matthias

Verk. SNES mit 2 Controllern + NBA Jam, Super Soccer, Super Tennis, Street Fighter 2, Magical Quest, Jurassic Park + Mario für 300,- DM, Tel. 06438/3206 Marin

Verkaufe SNES, 2 Controller und 8 Spiele dazu (davon 4 Rollenspiele), Tel. 089/8144182

Verkaufe 8 SNES-Spiele f. zusammen DM 150,- Auch einzeln zu verkaufen. Ruft an unter 02051/68212 ab 14.30 Uhr

Verkaufe SNES mit 11 Spielen: Daffy Duck, F-Zero, Alien Rebels, Mario Kart, Starwing, Aladdin, Stargate etc., Tel. 0511/456701

Verkaufe SNES-Spiele wie z. B. Donkey Kong Country 1 u. 2, Mario Kart und vieles mehr, auch Game Genie. Alle Spiele m. Anleitung, Tel. 05754/8195 Sebastian

Verk.: Super Nintendo + 1 Kontrollpad + 11 Spiele + 1 Super Game Boy z. B. enthalten ISS Deluxe, Mega MenX, Street Fighter Alpha + Super Street Fighter, Tel. 07553/7823

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 6 Spiele und Super Game Boy z. B. Teranigma Aladin u.v.a. für 400,- DM, Tel. 05250/54371 ab 14.30 Uhr, Paderborn

Verkaufe SNES mit Spielen, z. B. Super Starwars, Castlevania 4, Super Tennis usw. für 310,- DM, Tel. 02233/78483

Verkaufe SNES u. 7 Spiele u. Mario Pain u. Super Game Boy u. 2 Pads u. Joystick, VB: 550,- DM, Tel. 02251/781077 nach 19 Uhr

SNES mit 10 Spielen, Super Game Boy, 2 Pads, Mario Kart, Mario World, F-Zero, Zelda – A Link to the Past usw. zu verkaufen, DM 350,-, Tel. 06621/70408

Suche Mega Man X2 für das SNES, bin bereit, für guterhaltenes Spiel (Anleitung, Karton) 50,- DM zu zahlen! Tel. 02173/977858 Holger

Verkaufe Secret of Mana für 60,- DM, Tel. 05042/89222 werktags 17-19 Uhr, Jan

Verkaufe SNES mit 13 Spielen u. 2 Spielberatern (Mario Kart, Yoshi's Island, DKC2 usw.), Tel. 07073/2980, Fax: 07073/4474, Bastian

Verk. NES 2 Pads 85,- DM, Games: Kampfspiel, Top Gear 3000, Donkey 2, Yoshi 2, EW.-Jim, Street Racer SM-Alstars, Original VR u. Anleitung, Tel. 00410317511993

Donkey Kong 2 60,- DM, Prehistorik Man 40,- DM, 5 Spieler Adapter 20,- DM, Action Replay 2 50,- DM zu verkaufen. Tel. 08405/91022

GAME BOY

Suche Mystic Quest, zahle bis zu 30,- DM, Robert Kutsche, Martin-Riesenburger-Str. 19, 12627 Berlin

Tausche Bart and the Beanstalk (mit Bart Simpson) gegen Mega Man 3, Asterix und Obelix oder Donkey Kong, Tel. 0351/4128257 fragt nach Peter

Verkaufe Game B.-Sp. Tennis, S. Mario, L. Allen 3, Battletads je 10,-, Tel. 05181/25795, S. Lau, Weihbeck 6, 31061 Alfeld

Suche Star Ocean, Final Fantasy Legend III, Sword of Hope II und Great Greed, M. Lenkenhoff, Fehrstieg 41, 25938 Wyk

Verkaufe GameBoy mit den Spielen: Zelda, Wario, Golf, Tetris, Dr. Mario und Street Fighter für 100,- DM Tel. 07352/51972 fragt nach Heinrich

CLUBS

NEU Gamers-Club! Wir suchen Mitglieder u. Kontakt zu anderen Clubs. Für alle Systeme. Info unter: T. Krech, H. d. Schule 11, 34260 Kaufungen

SONSTIGES

Suche dringend Mega Man 4 (NES), Mega Man 2 (Game Boy), Mega Man X3 (Super Nintendo). Angebote bitte an Benedikt, Tel. 09372/2229

Suche N64-Spiele bis 50,- DM, S-NES-Spiele bis 20,- DM und Game Boy-Spiele bis 10,- DM. Bitte alles anbieten. Andreas Wegert, Tel. 02162/450961

Suche dringend Handbuch von BMH und Day of the Tentacle. Zahle 5,- DM pro Kopie! Ruft an, Tel. 0201/504055 fragt nach Denis

Suche dringend Nintendo Virtual Boy mit VB Wario Land, beides in gutem Zustand, um 70,- DM (zusammen), Tel. 04141/510978 15-20 Uhr, Maxi

Suche günstigen Game Gear mit mind. 1 Spiel, zahle 50 DM o. tausche gegen GB mit 4 Spielen + GB-Spieleberater (ohne Hülle), Tel. 035241/51267

Verkaufe MEGA Drive + 1 Controller und 12 Spiele für 300,- DM, Tel. 0201/2480554 bei Jose

Kaufe/tausche SNES, N64, PSX, Saturn-Sammlungen von 10 bis 30 Spielen, auch mit Konsole. Hole es selber ab, Tel. 0711/546362 warte nicht! Ruf an!!

Verk. Videokaufkassetten (Cliffhanger, Robocop usw.) 13,- bis 16,- DM, FSK 16. Ruft an, tägl. 19.00 bis 20.00 Uhr, Tel. 09632/4437 Alexander Härtl, Goethestr. 6, 95652 Waldsassen

Verkaufe NES mit 10 Spielen, 4 Controllern, 4 Contr.-Adapter für DM 120,-, Tel. 04185/2098 ab 18.00 Uhr

Kaufe/verkaufe/tausche SNES, N64, aber auch PSX, Saturn, alle Tauschvarianten sind möglich. Postweg oder persönlich, Tel. 0171/8234750 jetzt!

N64: Biete Extreme G gegen Dark Rift oder MRC. SNES: Biete Lufia oder Terranigma gegen Zelda III Link to the Past. GB: Biete Paperboy 2 gegen Mystic Quest Legend, Tel. 08639/708523 Andi

Verkaufe N64 u. 2 Pads 1 M.C. 300,- DM, Spiele: Lylat Wars + Rumble P. 100,- DM, Turok 90,- DM, Mario Kart 70,- DM, Wave Race 60,- DM, Extreme G 120,- DM, Blast Corps 90,- DM, Mario K. 50,- DM, FIFA64 50,- DM, F1 Pole P. 125,- DM und PC-Spiel Bundesliga Manager 97 35,- DM oder alles zusammen nur 1.000,- DM, Tel. 08073/9773

Verk. NES mit 5 Spielen wie die Schlümpfe, Little Memos Dream Master und viele mehr, verk. Mega Drive mit 5 Spielen, Preis VB, Tel. 035451/8198 Florian

Suche Nintendo64 + Sony PSX mit Spielen. Kaufe auch Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + komplette Sammlungen. Für alle Systeme. Tel. 06253/21626

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 12/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 01/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 02/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Was wir uns unter Lesertips vorstellen, hat diesen Monat ganz gut funktioniert. Es sollten hier nämlich hauptsächlich Tips & Tricks stehen, die teils durch lange Spielerfahrung, teils durch glückliche Zufälle herausgefunden wurden. Klar interessieren uns auch die anderen, aber mit Tips aus dem Spielalltag kann man anderen Lesern mindestens genausogut helfen wie mit einem Cheat, durch den dann ein Spiel auch langweilig werden könnte. Also teilt eure Erfahrungen mit den anderen Nintendo-Spielern!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

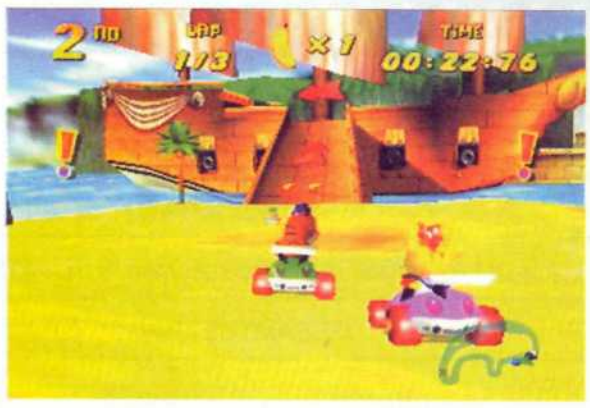
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

FIFA 98: Die WM-Qualifikation (D)

Einige kleine Kombinationen, die vielleicht noch nicht jeder kennt, kommen von Clemens Fahrion aus Stuttgart:

Hackentrick ..... Z + C unten
360 Grad-Drehung ..... Z + C links
Übersteiger ..... Z + C rechts
Körpertäuschung ..... Z + C oben oder Z + A
Ball stoppen ..... Z + B

Diddy Kong Racing (D)



Falls ihr schneller als alle anderen sein wollt, dann solltet ihr beim Überfahren von Beschleunigungsfeldern oder beim Einsatz von blauen Ballons mehrmals hintereinander hupen (solange der Feuerstrahl erscheint). So sollte die Turbo-Phase doppelt solange anhalten und ihr zudem noch etwas Geschwindigkeit gutmachen.

Stefan Hammer

International Superstar Soccer 64 (D)

Wenn der gegnerische Torwart den Ball gehalten hat und nicht genau in der Mitte des Tores steht, dann lauft auf ihn. Sobald er den Ball dann weggeworfen oder -geschossen hat, drückt ihr A + B gleichzeitig. Nun sollte ein dumpfes Geräusch ertönen und der Kommentator sich zu Wort melden. Jetzt müßt ihr nur recht schnell reagieren und mit B auf das Tor schießen. Egal wo ihr steht (Hauptsache, in der gegnerischen Hälfte), in 90% aller Fälle erzielt ihr so ein Tor, da der Keeper noch in der anderen Ecke liegt.

Florian Schwider

Herzlichen Dank! Alves, Manuel – Baude, Alexander – Bliggenstorfer, Richard Eichhorn, Sebastian – Fahrion, Clemens – Fascher, Florian – Feil, Mario – Fischer, Tim – Fransen, Danny – Gnauke, Sascha – Haas, Julian – Hammer, Stefan – Heidingsfelder, Raffael – Huber, Thimo – Hungerbühler, Silvan – Jauch, Philipp – Klückner, B. – Köhle, Daniel – Lansecker, Roland – Lutterbeck, Max – Marti, Thomas – Mehlhart, Matthias – Mentlein, Marei – Migdalek, Jens – Passig, David – Posek, Mark – Radojkovic, Goran – Reister, Sebastian – Schotthöfer, Paul – Schriewersmann, Peter – Schwider, Florian – Sperling, Matthias – Spinell, Hannes – Talarek, Christian – Tniemann, Sebastian – Uhing, Michael und Christian – Uhlstein, Lars – Urhich, Manfred – Vökel, Sebastian – Wenke, Patrick – Wenske, Giancarlo – Wichmann, Johannes

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Postergestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.3.98 am Kiosk

YOSHI'S STORY

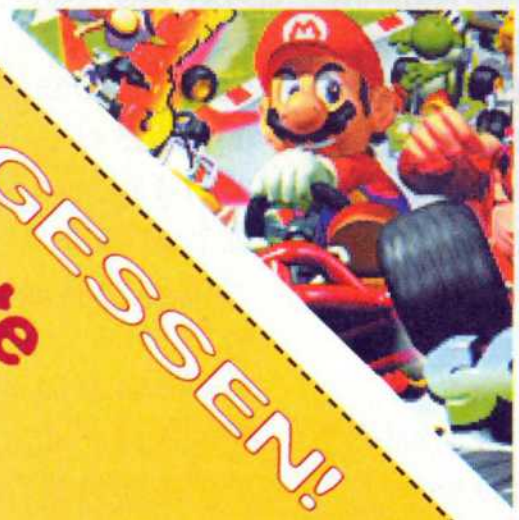
Wenn alles planmäßig läuft, sollten wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test der deutschen PAL-Version von Yoshi's Story präsentieren können, das im März erscheint. Derzeit sieht es so aus, als ob Nintendo für die europäische Variante noch den Schwierigkeitsgrad anhebt. Mehr dazu in der N-Zone 4/98!

SIMCITY 2000

Simulationsfreaks und Anhänger der legendären Sim-Reihe dürfen sich freuen, denn für die kommende N-Zone haben wir bereits einen kritischen Test der japanischen Version von SimCity 2000 in Vorbereitung. Übrigens, dieses Spiel hat nichts mit SimCity 64 zu tun, das exklusiv für das 64DD erscheint!

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Komplettlösung: Snowboard Kids, Fighters Destiny u.v.a.*
- *Angespielt: Earthworm Jim 3D von Interplay*
- *Import-Test: Bandais Tamagotchi World*
- *Import-Test. 64 Oozumo Wrestling*
- *Enthüllt: Turok 2: Dinosaur Hunter*
- *Tolle Überraschung!*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.3.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Werner Spachmüller

Werner Spachmüller (21) verstärkt seit 1. Februar das N-Zone-Team als Redaktionsassistent.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Mario Kart 64, Diddy Kong Racing und Lylat Wars.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mario Kart 64 ist noch immer das ultimative Funrennspiel für die Fans der Mario-Sippe. An Diddy Kong Racing und Lylat War gefallen mir die grafische Aufmachung und die vielen kleinen Details, die dem Spiel das gewisse Etwas verleihen.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Tetris auf dem Game Boy, Super Mario 64 und Lylat Wars auf dem Nintendo 64.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die einfache Handhabung des Controllers und die geniale Grafik- und Soundqualität der meisten Spiele. Langeweile ist ausgeschlossen, bei so einem bunten Programm an Spielen wird bei mir der Fernsehapparat überwiegend zum Spielen benutzt.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Am meisten warte ich als alter Rennspiel-Fan auf F-Zero X, von dem ich mir das bislang rasanteste Racing-Vergnügen erhoffe.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Unendlich viele 5 Mark-Stücke gingen (und gehen) in die guten alten Tetris-Automaten rein.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Meine Tendenz geht eigentlich hin zu den wirklich guten Jump&Run-Games und knalligen Action- und Rennspielen.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Derzeit sind Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing aufgrund des endlosen Unterhaltungswertes meine Favoriten. Da spielt die ganze Familie mit!

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich freue mich auf grandiose Konsolen-Abenteuer, die ich zusammen mit dem eingespielten N-Zone-Team und euch erleben werde! Die Zufriedenheit aller N-Zone-Leser steht dabei natürlich an erster Stelle.

Sammelkarte 31

Tips & Tricks

N-ZONE

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Es ist schon erstaunlich, wieviele Cheats in FIFA 98: Die WM-Qualifikation enthalten sind. Manche davon sind äußerst nützlich, manche witzig, andere einfach nur absurd. Probiert sie einfach aus!

1. WM-QUALIFIKATION ÜBERSPRINGEN

Wer die WM-Qualifikation ohne größere Anstrengung hinter sich bringen möchte, muß vom Hauptmenü aus in den Editor-Teil springen, dort unter der Option „Spieler bearbeiten" die japanische Mannschaft anwählen und dem Spieler den Namen YUJI geben. Schon kann man im WM-Modus die erste Runde und die Finalrunde anwählen.

2. BLEISTIFT-OPTIK

Hat man unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" dem Spieler den Namen MARC gegeben und die kanadische Mannschaft gewählt, dann kann man die Grafik komplett ohne Texturen und Farben im Schwarzweiß-Mode genießen. So würde das Spiel wohl auf einem Game Boy aussehen.

3. SCHNELLERE 3D-GRAFIK

Extrem nützlich ist der folgende Cheat, der die Geschwindigkeit der 3D-Grafik deutlich steigert, indem er das Stadion kurzerhand entfernt. Hat man unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" dem Spieler den Namen CATCH22 gegeben und eine beliebige Mannschaft gewählt, dann sieht man das Resultat.

4. GEISTER-SPIELER

Fast wie Geister sehen die Spieler aus, wenn man im Editor die slowakische Mannschaft anwählt und dem Spieler den Namen LASKO verpaßt. Schon werden sie durchsichtig!

5. UNSICHTBARE SPIELER

Wem unsichtbare Spieler noch zu offensichtlich sind, dem kann man nur folgenden Cheat ans Herz legen, der die Sportler gleich unsichtbar macht. Wählt im Editor die Mannschaft von Sheffield aus und gebt WAYNE als Namen ein.

6. KLEINE SPIELER

Wirklich winzige Fußballer toben in unverminderter Geschwindigkeit über den Platz, wenn man im Editor die Mannschaft von Vancouver auswählt, die fälschlicherweise unter der USA-Auflistung zu finden ist, und dem Spieler den Namen KERRY gibt.

Sammelkarte 30

Tips & Tricks

N-ZONE

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Wer hätte das gedacht? FIFA 98: Die WM-Qualifikation entpuppt sich als wahre Fundgruppe unterhaltsamer Cheats, welche arahnen lassen, wieviel Humor die Programmier besitzen.

1. AUSTRALIEN-MODUS

Die Australier sind anerkanntermaßen die Lieblingszielscheibe der US-Amerikaner für böse Witze und flachsinnige Bemerkungen. Dementsprechend sinnlos ist auch dieser Cheat. Geht vom Hauptmenü aus in den Editor (engl. Customize Squad), wählt dort unter der Menüpunkt „Spieler bearbeiten" (engl. Player Edit) die australische Mannschaft aus und gebt dem Spieler den Namen NWODEDISPU (achtet dabei darauf, daß ihr nur Großbuchstaben benutzt). Schon wird das Spielfeld auf den Kopf gestellt.

2. ANIMATIONS-SHOW

Um einige der wirkliche interessanten Animationen zu sehen, müßt ihr vom Hauptmenü aus in den Editor (engl. Customize Squad) gehen, dort unter der Menüpunkt „Spieler bearbeiten" (engl. Player Edit) die japanische Mannschaft auswählen und dem Spieler den Namen NORIE (nur Großbuchstaben!) geben. Sobald ihr auf dem Runden-Auswahl-Screen (Road to the World Cup) die Tasten Z, C links und C oben gleichzeitig drückt, wird ein Großteil des Bildschirms schwarz, und ihr könnte per Stick oder Steuerkreuz den Kontrollbuchstaben zwischen A und H verändern. Drückt ihr anschließend A, wird die Animation gestartet.

3. SOLO-VERBOT

Wählt – wie zuvor auch – vom Hauptmenü aus den Editor an, schaltet dort unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" auf die irische Mannschaft (UEFA) und gebt dem Spieler den Namen SPUD. Versucht man nun einen langen Solo-Lauf, landen nach wenigen Sekunden sämtliche Spieler der eigenen Mannschaft auf dem Hintern. In diesem Modus ist Abgeben also Pflicht.

4. UNSICHTBARE MAUERN

Habt ihr über das Hauptmenü den Editor erreicht, dann müßt ihr dort unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" die walisische Mannschaft (UEFA) auswählen und dem Spieler den Namen WARREN geben. Nun werden sich unsichtbare Mauern aufbauen!

5. UNBEGRENZTER ETAT

Springt einmal mehr vom Hauptmenü aus in den Editor, wählt dort unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" die Mannschaft von Vancouver aus, welche unkorrekterweise in den USA zu finden ist, und gebt dem Spieler den Namen DAVE. Nun werden ihr einen ungegrenzten Etat haben.

6. UPSIDE DOWN-MODUS

Wählt vom Hauptmenü aus den Editor an, geht dort unter dem Menüpunkt „Spieler bearbeiten" auf die Mannschaft von Vancouver, welche unkorrekterweise in den USA zu finden ist, und gebt dem Spieler den Namen TED. Ähnlich wie im Australien-Modus wird auch hier alles auf den Kopf gestellt.

Sammelkarte 33

Tips & Tricks

N-ZONE

Diddy Kong Racing

Das mit Abstand erfolgreichste Spiel der Weihnachtssaison 97/98 bietet dank der magischen Codes auch einige unterhaltsame Zusatzoptionen. Wir haben die neuesten für euch zusammengestellt.

1. BLAUE BALLONS

Gib als magischen Code „ROCKETFUEL" ein, und schon werden alle Ballons blau.

2. DOPPEL-CHARAKTER

Damit zwei Spieler mit demselben Charakter spielen können, muß man als magischen Code „DOUBLEVISION" eingeben. Übrigens, damit man zu zweit im Abenteuer-Modus antreten kann, genügt der magische Code „JOINTVENTURE".

3. RIESEN-CHARAKTERE

Arnold Schwarzenegger wird sich freuen: Gibt man als magischen Code „ARNOLD" ein, dann tauchen auf dem Bildschirm Riesencharaktere auf.

4. GESCHWINDIGKEIT HALTEN

Damit man auf allen Oberflächen dieselbe Geschwindigkeit halten kann, sollte man den magischen Code „OFFROAD" eingeben.

5. MAXIMALES POWER-UP

Der magische Code „FREE FOR FALL" bewirkt, daß man das Power-Up in der höchsten Ausbaustufe bekommt.

6. MUSIK-TEST

Gib als magischen Code „JUKEBOX" ein, und schon kannst du in den Audio-Optionen die Musikstücke anhören.

7. KEINE ZIPPERS

Um die Zippers aus dem Spiel zu befördern, reicht der magische Code „ZAPTHEZIPPERS".

7. ALS TT SPIELEN

Die Uhr TT läßt sich auch als spielbarer Charakter anwählen, allerdings muß man auf allen Strecken des Spiels im Time-Challenge-Mode gewinnen, um ihn zu bekommen. Er taucht dann auf dem Character-Select Screen.

8. KLEINE SPIELER

Während der Code „ARNOLD" die Spieler vergrößert, werden sie mit „TEENYWEENIES" verkleinert.

9. FUTURE FUNLAND

Um in die Übermorgen-Welt zu gelangen, muß man in allen Trophy Races erster werden und das Wizpig-Amulett abgreifen. Man braucht die TT-Amuletts nicht, um die fünfte Welt zu erreichen; will man allerdings noch einmal gegen Wizpig antreten, dann benötigt man sie. Anschließend muß man zum Trophy-Schild in der Nähe des Leuchturmes fahren und dort parken. Daraufhin wird der Charakter in den Leuchturm gehen, welcher sich in ein Raumschiff verwandelt und gen Weltraum startet.

Sammelkarte 32

Tips & Tricks

N-ZONE

Fighters Destiny

WORUM GEHT'S?

Fighters Destiny ist ein Kampfspiel mit ungewöhnlichem Ansatz: Hier geht es nicht darum, den Spieler einfach mit möglichst wilder Klopperei k.o. zu schlagen, sondern man muß mit besonders geschickten und effizienten Würfen seine sieben Punkte in Kampfsport-Manier erzielen.

4 NEUE CHARAKTERE

In Fighters Destiny verstecken sich laut Programmierern neben den zehn Standard-Kämpfern noch acht weitere Charaktere. Wie ihr vier davon bekommen könnt, verraten wir auf dieser Sammelkarte.

1. ROBERT THE ROBOT

Geht in den schnellsten Modus und besiegt alle Kämpfer in weniger als einer Minute (Gesamtzeit!). Nun wirst du als Robert The Robot spielen können. Übrigens: Man sollte einen Charakter mit einem Stern nehmen, damit dies funktioniert. Einen Stern bekommt man, indem man das Game durchspielt.

2. USHI THE COW

Wer einmal Ushi, die Kuh, als Charakter haben will, muß in den Rodeo-Modus gehen und länger als fünf Minuten am Leben bleiben. Anschließend wird man die Kuh als Kämpfer auswählen können, wobei es mit Braun und Classic Cow sogar zwei Farben gibt.

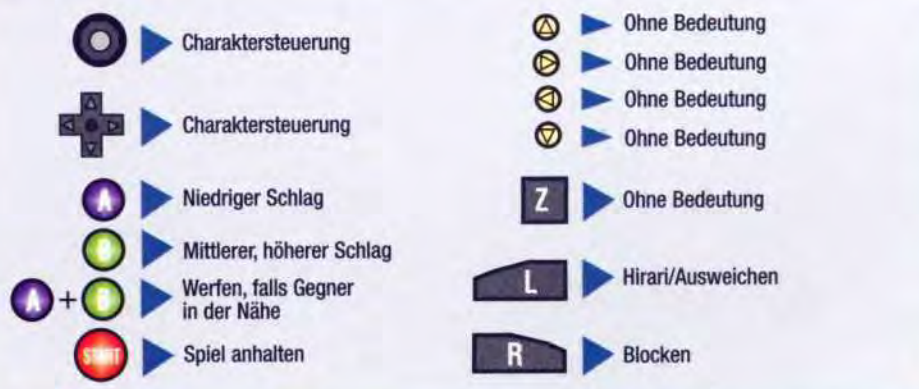
3. THE JOKER

Um den Joker zu bekommen, muß man wirklich gut drauf sein. Im Survival-Modus muß man alle 100 Charaktere besiegen. Hier empfiehlt es sich ebenfalls, einen Charakter mit einem Stern zu nehmen.

4. THE MASTER

Damit man als der Meister höchstpersönlich antreten darf, muß man in der Master Challenge jeden schlagen. Schon taucht er als spielbarer Charakter auf.

Steuerung



N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 30

FIFA '98:
Die WM-Qualifikation

Nr. 3

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 31

FIFA '98:
Die WM-Qualifikation

Nr. 4

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 32

Fighters Destiny

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 33

Diddy Kong Racing

Nr. 3